

**GARAP ROG-ROG ASEM  
DALAM GENDHING GAYA SURAKARTA**

**Skripsi**



Diajukan oleh:

**Eka Nopi Astuti**

**NIM: 09111102**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2013**

# **GARAP ROG-ROG ASEM DALAM GENDHING GAYA SURAKARTA**

## **Skripsi**

Untuk memenuhi salah satu syarat  
Guna mencapai derajat sarjana S-1  
Jurusan Karawitan



Diajukan oleh:

**Eka Nopi Astuti**

**NIM: 09111102**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA**

**2013**

## **PENGESAHAN**

Skripsi berjudul:

**Garap Rog-Rog Asem  
Dalam Karawitan Gaya Surakarta**

yang dipersembahkan dan disusun oleh

**Eka Nopi Astuti  
NIM : 09111102**

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji skripsi  
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta  
Pada tanggal 1 Agustus 2013  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

### **Dewan Penguji**

Ketua Penguji	: Hadi Subagyo, S. Kar., M. Hum	.....
Penguji Utama	: Suraji, S. Kar., M. Sn	.....
Pembimbing	: Sugimin, S.Kar., M.Sn	.....

Surakarta, 1 Agustus 2013  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

**Dr. Sutarno Haryono, S. Kar., M. Hum.**

NIP. 19550818 198103 1 006

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Eka Nopi Astuti

NIM : 09111102

Judul Skripsi : GARAP ROG-ROG ASEM

**DALAM GENDHING GAYA SURAKARTA**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya susun ini, sepenuhnya merupakan karya saya pribadi, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.
2. Bila dikemudian hari ternyata terdapat bukti-bukti yang meyakinkan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan dari karya orang lain, maka saya bersedia untuk menanggung akibat yang ditimbulkan oleh tindakan tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 1 Agustus 2013

Yang Membuat Pernyataan

**Eka Nopi Astuti**



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:  
Ayah dan Ibu tercinta. Beliau lah motivator terhebat dalam diri penulis,  
Adikku tercinta Nila  
Mas Silo.W tersayang yang selalu memberikan semangat  
Serta seluruh keluarga dan teman-teman ku,  
Terimakasih atas segala do'a, motivasi, semangat, dan bantuannya  
sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.



## MOTTO

*“Kesuksesan seseorang pada saat ini merupakan hasil dari akumulasi usaha dan kebiasaannya di masa lalu, jadi apa yang kamu lakukan hari ini akan menentukan bagaimana kesuksesanmu di masa mendatang”*



## CATATAN UNTUK PEMBACA

Penulisan huruf ganda *th* dan *dh* banyak penulis gunakan dalam kertas penyajian ini. *Th* tidak ada padanannya dalam abjad Bahasa Indonesia, sedangkan *dh* sama dengan *d* dalam abjad Bahasa Indonesia. Pada penulisan kertas penyajian ini, *dh* digunakan untuk membedakan bunyi *d* dalam abjad huruf Jawa. Selain penulisan di atas, juga digunakan tanda pada huruf *e* dengan menambahkan simbol *è*, *ê* dan *é*. Tata cara penulisan tersebut kami gunakan untuk menulis nama *gendhing* maupun istilah yang berhubungan dengan *garap gendhing*, dan simbol. Sebagai contoh:

*Th* untuk menulis *kethuk*, dan sebagainya.

*Dh* untuk menulis *gendhing*, *kendhang*, *gedhe*, *sindhen*, dan sebagainya

Notasi yang digunakan dalam penulisan kertas penyajian ini terutama untuk mentranskrip musikal digunakan sistem pencatatan notasi berupa *titilaras kepatihan* (Jawa) serta beberapa simbol maupun singkatan yang lazim digunakan di kalangan karawitan Jawa. Penggunaan sistem *notasi kepatihan*, simbol, serta singkatan tersebut diharapkan dapat mempermudah bagi para pembaca dalam memahami tulisan ini.

Notasi Kepatihan : q w e r t y u 1 2 3 4 5 6 & ! @ # \$ %

Ket:

- Untuk notasi bertitik bawah adalah bernada rendah
- Untuk notasi tanpa titik adalah bernada sedang
- Untuk notasi titik atas adalah bernada tinggi.

Notasi Kepatihan:

p	: simbol ricikan kempul
n	: simbol ricikan kenong
g	: simbol ricikan gong
.	: Pin (kosong)
<u>. . . .</u>	untuk menulis gatra
-	: simbol ricikan kempyang
+	: simbol ricikan kethuk
<u> . . . .</u>	: simbol sebagai tanda ulang

Lambang atau tanda yang digunakan dalam *garap kendhang ciblon*:

P	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>thung</i>
K	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>ket</i>
*	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>tong</i>
I	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>tak</i>
D	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>ndang</i>
B	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>dhe</i>
jPL	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>thulung</i>
'	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>dlang</i>
V	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>dhet</i>
H	: simbol pola kendhangan untuk membunyikan suara <i>hen</i>

Singkatan yang sering digunakan, adalah sebagai berikut:

Lik	: Ngelik
Md	: Mandheg
Bal	: Balungan
Ger	: Gerongan
Sind	: Sindhenan

Istilah-istilah teknis dan nama-nama asing di luar teks Bahasa Indonesia ditulis dengan huruf *italic* (dicetak miring).



## ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “Garap Rog-rog Asem dalam Karawitan Gaya Surakarta” ini pada dasarnya bertujuan untuk mendiskripsikan dan menjelaskan berbagai aspek musikal yang terdapat pada *garap Rog-rog Asem* dalam karawitan Gaya Surakarta. *Garap Rog-rog Asem* adalah *garap* yang menonjolkan *garap* dinamik, baik irama, tempo sajian, maupun volume tabuhan dengan menggunakan *andhegan*. Sajian *garap Rog-rog Asem* dibentuk oleh beberapa unsur yaitu bentuk *gendhing*, *garap ricikan*, *garap* dinamik, dan *garap* vokal. Unsur tersebut bekerja secara bersamaan sehingga membentuk suatu interaksi musikal dan menjadi kesatuan *garap* yang disebut dengan *garap Rog-rog Asem*.

*Garap Rog-rog Asem* pada umumnya lebih sering disajikan pada *gendhing sekar* bentuk *ketawang* yang pada bagian lagu pokoknya terdapat *balungan plèsèdan* dan atau *balungan nggantung*, seperti *Ketawang Sinom*, *Ketawang Kinanthi Sandhung*, dan *Ketawang Gambuh*. Selain itu sajian *garap Rog-rog Asem* juga ditemukan dalam *gendhing* bentuk *ladrang*, yaitu *Ladrang Pangkur Rog-rog Asem* garapan Ki Nartasabdha.

*Garap Rog-rog Asem* dibentuk oleh penonjolan permainan dari beberapa *ricikan* gamelan, di antaranya *ricikan kendhang*, *ricikan balungan*, dan *ricikan struktural*. *Ricikan kendhang* dalam sajian *garap Rog-rog Asem* berfungsi untuk memberi tanda atau *ater* dengan pola-pola tertentu dengan menggunakan pola *kendhangan pematut*. Permainan dinamik yang dilakukan oleh *ricikan balungan* dalam *garap Rog-rog Asem* adalah menggarap *balungan plèsèdan* dan atau *balungan nggantung* yang dikembangkan menjadi *balungan ngracik* yang disajikan dengan tempo cepat serta volume yang keras. Sementara fungsi *ricikan struktural* dalam *garap Rog-rog Asem* adalah menyajikan garapan seperti bentuk *srepeg*.

Terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan munculnya *garap Rog-rog Asem*, di antaranya adalah tafsir *garap*, perbedaan fungsi, dan kreativitas seniman. Kemampuan tafsir *garap* dari seniman yang berupa tafsir *garap ricikan kendhang*, *ricikan balungan*, dan *ricikan struktural* mampu mengubah sajian dari suasana tenang menjadi lebih *sigrak* dan ramai. Dalam karawitan Jawa, garapan semacam ini tergolong dalam karakter yang *prènès* dan *bérag*.

Selain disajikan dalam acara *klenengan*, *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem* juga sering digunakan sebagai karawitan tari, karawitan pakeliran, dan karawitan kethoprak, yaitu dalam adegan *gandrungan* tokoh gagahan, seperti Burisrawa, Rahwana, Minakjingga dan sebagainya. Terdapat dugaan bahwa *garap Rog-rog Asem* pada mulanya digunakan untuk keperluan karawitan tari.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, berkah, hidayah, dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kajian Garap Rog-rog Asem dalam Gending Gaya Surakarta”.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat dukungan, bantuan, bimbingan, dorongan, dan informasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih kepada Lembaga Institut Seni Indonesia Surakarta atas segala fasilitas yang telah disediakan, sehingga proses penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Ucapan terima kasih serta rasa hormat penulis sampaikan kepada Dekan Fakultas Seni Pertunjukan beserta staf bagian administrasi akademik, yang telah memberikan fasilitas serta kemudahan bagi penulis untuk menempuh pendidikan pada jenjang Strata (S-1) Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Ketua Jurusan Karawitan dan segenap dosen program studi Seni Karawitan yang telah memberi bimbingan, pengarahan, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Rasa hormat dan terima kasih sedalam-dalamnya penulis ucapkan kepada Bapak Sugimin, S.Kar.,M.Sn selaku pembimbing dalam penulisan skripsi ini yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian memberikan bimbingan, masukan, motivasi, pengarahan dari awal proses hingga terselesaikannya skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada Bapak I Ketut Yasa S. Kar.,

M.Hum selaku Penasihat Akademik atas segala bimbingan selama penulis menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Surakarta.

Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada para narasumber, antara lain: Bapak Rahayu Supanggah, Bapak Suraji, Bapak Suwito Radyo, Bapak Darsono, Bapak Suharta, Bapak Daladi, Bapak Rusdiyantoro, Bapak Subono, Bapak Wahyu Santosa Prabowo, Bapak Suyadi Tejopangrawit, dan para narasumber yang belum disebut namanya yang berkenan memberikan informasi serta masukan-masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis dapat memperoleh data-data yang diperlukan.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya juga penulis tujukan pula kepada Ayahanda Sutomo dan Ibunda Maryati yang tercinta. Tanpa do'a, dukungan, dan kerja keras serta *pangestu* beliau, penulis tidak akan dapat memecahkan masalah dalam belajar dan penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis sangat menyadari bahwa tulisan ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tulisan ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pecinta seni yang lain.

Surakarta, Juli 2013

Penulis

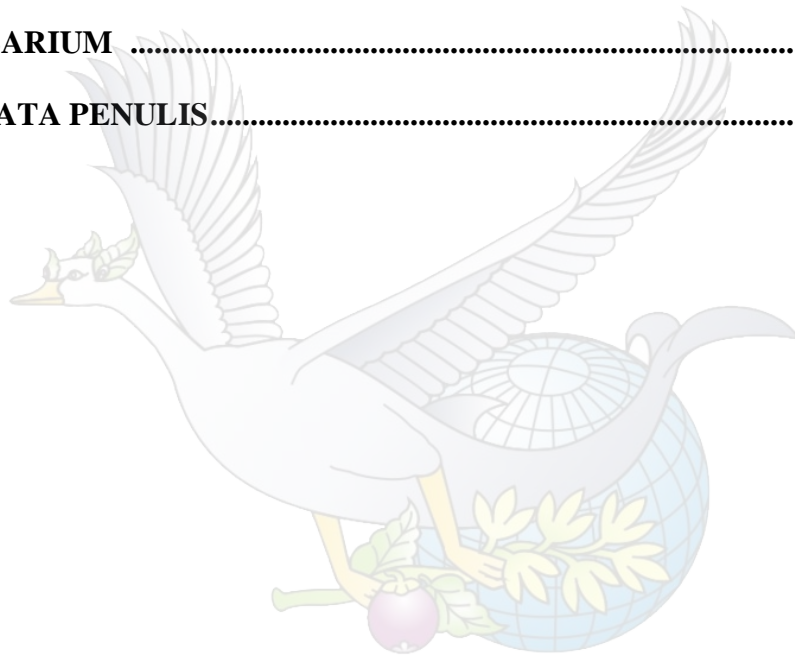


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
CATATAN UNTUK PEMBACA .....	vii
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Tinjauan Pustaka .....	6
F. Landasan Pemikiran.....	9
G. Metode Penelitian.....	11
1. Tahap pengumpulan data .....	12
2. Tahap analisis data .....	14
H. Sistematika Penulisan.....	16

<b>BAB II GAMBARAN UMUM GARAP ROG-ROG ASEM.....</b>	<b>18</b>
A. Pengertian Garap Gendhing Secara Umum .....	18
B. Pengertian Garap Rog-Rog Asem.....	22
C. Hubungan Nama dengan Garap Gendhing .....	26
D. Kemunculan Garap Rog-Rog Asem .....	29
<b>BAB III ASPEK MUSIKAL GARAP ROG-ROG ASEM</b>	<b>33</b>
A. Unsur-unsur Musikal Garap Rog-rog Asem .....	33
1. Bentuk Gendhing .....	35
2. Garap Ricikan dan atau Vokal .....	37
3. Garap Irama.....	48
5. Garap Dinamik.....	50
B. Garap Rog-rog Asem pada Gendhing Bentuk Ketawang.....	52
C. Garap Rog-rog Asem pada Gendhing Bentuk Ladrang .....	60
<b>BAB IV ANALISIS GARAP ROG-ROG ASEM.....</b>	<b>65</b>
A. Garap Rog-rog Asem Berdasarkan	
1. Garap Rog-rog Asem Sebagai Gendhing Klenengan.....	65
2. Garap Rog-rog Asem dalam Karawitan Tari.....	67
3. Garap Rog-rog Asem dalam Karawitan Wayang.....	68
4. Garap Rog-rog Asem dalam Karawitan Kethoprak .....	70
B. Faktor-faktor Penyebab Munculnya Garap Rog-rog Asem .....	71
1. Tafsir Garap .....	72
2. Perbedaan Fungsi .....	75
3. Kreativitas Seniman .....	78

C. Rasa Gendhing dalam Garap Rog-rog Asem.....	80
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>88</b>
<b>DAFTAR ACUAN.....</b>	<b>94</b>
Kepustakaan .....	94
Diskografi .....	96
Webtografi.....	97
Informan.....	97
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>98</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>105</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Garap* merupakan rangkaian kerja kreatif dari (seseorang atau sekelompok) *pengrawit* dalam menyajikan sebuah *gendhing* atau komposisi karawitan untuk dapat menghasilkan wujud (bunyi), dengan kualitas atau hasil tertentu sesuai dengan maksud, keperluan atau tujuan dari suatu karya atau penyajian karawitan dilakukan.<sup>1</sup> Melalui *garap* tersebut pada akhirnya menimbulkan keberagaman versi dan gaya dalam sajian karawitan. Selain itu, hasil kreativitas dari para seniman karawitan yang berupa *garap* tersebut dapat memunculkan berbagai macam *garap gendhing*, baik *garap* baru maupun aransemen dari *gendhing* yang sudah ada.

Munculnya berbagai *garap* dalam sajian karawitan adalah dalam rangka untuk memenuhi ekspresi musikal bagi penggarapnya. Apabila sebelumnya *garap gendhing* tradisi selalu mengalir, tidak ada gejolak, berkesan halus, maka ada kalanya perubahan tempo serta perubahan dinamik dalam sajian *gendhing* tradisi kadang dilakukan secara mendadak dan terkesan *nyêklèk*.<sup>2</sup> Hal ini menunjukkan bahwa, sebagai *gendhing* tradisi masih terbuka untuk diinterpretasi musikalitasnya sesuai dengan citra rasa estetis dari para penggarapnya. Dengan kemampuan kreativitasnya, para *pengrawit* (seniman) menggunakan kekayaan vokabuler

---

<sup>1</sup> Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II :Garap*. Surakarta: ISI Pers Surakarta, 2007 : 4

<sup>2</sup> *Nyêklèk* yang dimaksud dalam tulisan ini adalah adanya gradasi atau perubahan dinamik, baik cepat lambatnya sajian maupun keras lirihnya tabuhan yang dilakukan secara mendadak pada saat sajian berlangsung.

dalam karawitan seperti: irama, *laras*, *pathet*, *céngkok*, dinamik, vokal, dan instrumen sebagai bagian yang penting untuk menerjemahkan musikalitas sebuah *gendhing*.

Banyak *pengrawit* yang berkreativitas dalam rangka menggarap sebuah *gendhing*. Penggarapan tersebut salah satunya dilakukan pada *gendhing* yang sudah ada atau disebut dengan mengubah atau mereinterpretasi *garap gendhing* yang sudah ada. *Gendhing-gendhing* gubahan biasanya tidak sekedar disajikan dengan apa adanya berdasarkan bentuk dan strukturnya, melainkan ada penambahan *garap* yang terkadang nama dari *garap* tersebut juga ikut melekat di dalam nama *gendhing* yang digarapnya. Salah satu contoh penambahan *garap* pada *gendhing* yang sudah ada adalah *garap Rog-rog Asem*.

*Garap Rog-rog Asem* adalah *garapan* yang berpijak pada tafsir dinamik, yaitu peralihan *garap* irama maupun volume tabuhan dan tempo sajian yang dilakukan secara *nyêklèk* pada saat *sèlèh gong*.<sup>3</sup> Sajian *garap* tersebut dapat dijumpai pada beberapa *gendhing* di antaranya adalah *Ketawang Sinom*, *Ketawang Kinanthi Sandhung*, *Ketawang Gambuh*, *Ladrang Pangkur*, dan dimungkinkan masih dapat ditemukan *gendhing* yang lain. *Gendhing-gendhing* tersebut secara konvensional sudah mempunyai ketentuan *garap* tertentu, yaitu disajikan berdasarkan bentuk, struktur, irama, dan pola permainan *ricikan*. Namun demikian *gendhing-gendhing* tersebut juga dapat disajikan dengan penambahan *garap* lain, salah satunya dengan *garap Rog-rog Asem*. Hal ini merupakan sebuah kerja kreatif dari para *pengrawit* dalam rangka untuk

---

<sup>3</sup> Sugimin. "Pangkur Paripurna (Kajian Perkembangan Garap Musikal)". *Tesis* untuk mencapai Strata II Institut Seni Indonesia Surakarta, 2005 : 263

memenuhi kebutuhan ekspresi musikal yang sesuai dengan dinamika zaman dan kebutuhannya.

*Garap gendhing* dalam karawitan Jawa pada umumnya tidak hanya berjalan statis, melainkan berjalan secara dinamis, yaitu selalu mengalami perkembangan manakala seorang seniman ingin melakukannya. Faktor-faktor yang mendorong seniman dalam mengembangkan *garap gendhing* dapat dibedakan dalam dua hal, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu adanya potensi kreatif serta daya keinginan manusia itu sendiri yang mengarah pada perkembangan dan perubahan. Sementara faktor eksternal mencakup beberapa hal di antaranya adanya kepekaan manusia dalam menanggapi situasi dan kondisi yang terjadi di masyarakat, serta adanya kepekaan terhadap adanya berbagai fungsi *gendhing*.

Perlu diketahui bahwa fungsi *gendhing* sangat beragam, yaitu selain dapat disajikan secara mandiri, sebuah *gendhing* ada kalanya juga disajikan secara berkolaborasi atau bekerja sama dengan seni lain khususnya dalam seni pertunjukan. Demikian halnya dengan sajian *gendhing* dengan *garap Rog-rog Asem*, selain dijumpai dalam acara *klenengan* tetapi juga banyak disajikan dalam karawitan tari, kethoprak, *langendrian*, wayang kulit dan sebagainya. *Garap* yang demikian biasanya digunakan dalam adegan *gandrungan* tokoh *gagahan* seperti *Rahwana*, *Burisrawa*, *Minakjingga*, dan lain sebagainya.<sup>4</sup> Perkembangan *garap gendhing* yang ditentukan oleh fungsi atau tujuan penggunaan *gendhing* tersebut akan dapat memunculkan rasa maupun karakter yang berbeda. Tidak

---

<sup>4</sup> Wahyu Santosa Prabowo. Wawancara tanggal 22 Februari 2013

menutup kemungkinan penambahan *garap Rog-rog Asem* pada suatu *gendhing* juga merupakan salah satu alternatif pengrawit dalam rangka menciptakan rasa yang berbeda, sehingga akan dapat difungsikan untuk keperluan yang berbeda pula.

*Garap Rog-rog Asem* bisa dikatakan sebagai salah satu bagian kecil dari *garap* di dalam karawitan karena *garapnya* hanya menempel pada *gendhing* yang sudah ada. Akan tetapi jika dilihat fenomenanya bahwa *garap Rog-rog Asem* ini banyak digunakan dalam karawitan tari yang berkarakter gagah, maka hal ini merupakan salah satu bukti bahwa rasa maupun karakter yang terkandung dalam *Rog-rog Asem* bisa berpengaruh terhadap peran atau fungsi musikalnya.

*Gendhing-gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem* terdapat *garap* khusus yang dapat mencirikan bahwa *garap* tersebut adalah *garap Rog-rog Asem*. *Garap* khusus tersebut antara lain terdapat pada *garap kendhangan*, *garap ricikan balungan*, dan *garap ricikan struktural*. Selain itu terdapat hubungan antara nama yang menarik dari kata *Rog-rog Asem* dengan *garap gendhingnya*. *Garap Rog-rog Asem* juga akan memunculkan kesan yang berbeda pada *gendhing* yang disajikan.

Seluruh fenomena perkembangan *garap* musikal yang terdapat dalam *garap Rog-rog Asem* yang telah dipaparkan di atas sangat menarik untuk dikaji dan perlu diungkap dan dirunut lewat sebuah penelitian yang lebih mendalam dan tersistematisasikan secara ilmiah berdasarkan persepsi para pelaku karawitan Jawa.



## B. Rumusan Masalah

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkap berbagai aspek musikal yang terjadi pada *garap Rog-rog Asem*. Untuk memudahkan dalam mengungkap permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini akan dirumuskan ke dalam 2 (dua) pertanyaan pokok seperti berikut.

1. Bagaimana musikalitas *garap Rog-rog Asem* dalam karawitan Gaya Surakarta?
2. Mengapa sajian *gendhing* digarap *Rog-rog Asem*?

## C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan, antara lain :

1. Menguraikan musikalitas *garap Rog-rog Asem* yang terdapat pada *gendhing-gendhing* Jawa Gaya Surakarta.
2. Menjelaskan faktor-faktor penyebab atau tujuan suatu *gendhing* digarap *Rog-rog Asem*.

## D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tidak semata-mata hanya untuk mencapai tujuan yang digariskan, melainkan harus memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan setidaknya pada bidang ilmu yang diteliti. Manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



1. Diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat, menambah referensi dan perbendaharaan pustaka dalam kajian seni pertunjukan khususnya karawitan.
2. Dapat menjadi acuan atau pembanding bagi penelitian lanjutan dengan permasalahan sejenis.
3. Dapat bermanfaat bagi pembaca umum agar menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan dalam bidang yang ditekuni.
4. Bermanfaat bagi peneliti pada suatu pengalaman yang berharga yang dapat menambah wawasan keilmuan dan pemahaman.
5. Memunculkan istilah-istilah etnis dalam karawitan menjadi satu konsep dalam karawitan.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka dilakukan agar tidak terjadi pengulangan penelitian. Oleh karena itu peneliti dalam penelitian ini juga memperhatikan topik-topik serupa yang pernah ditulis oleh orang lain agar supaya dapat memposisikan penelitian ini sebagai penelitian yang asli dan belum pernah dilakukan. Fungsi tinjauan pustaka ini adalah untuk menghimpun informasi mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti. Proses ini untuk menghindari pengulangan yang tidak disengaja, atau menghindari duplikasi.

Sampai saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas tentang *garap Rog-Rog Asem* atau yang berkait dengan topik penelitian ini.

Namun demikian terdapat beberapa tulisan yang searah dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Sugimin dalam tesisnya yang berjudul “Pangkur Paripurna: Kajian Perkembangan Garap Musikal”, (2005). Dalam tesis ini dijelaskan mengenai *tembang macapat Pangkur* yang dikembangkan menjadi berbagai ragam bentuk *gendhing* seperti bentuk *ladrang*, *ketawang*, *palaran*, *bawa gendhing* dan *gendhing larasmadya*. Di dalam tesis tersebut juga diulas mengenai *garap Rog-Rog Asem* yang terdapat pada *Ladrang Pangkur Paripurna*. Pembahasannya belum dijelaskan secara mendalam, yaitu hanya terbatas pada kasus *garap Rog-rog Asem Ladrang Pangkur Paripurna*. Dalam ulasannya belum dicantumkan mengenai rasa maupun karakter yang ditimbulkan, serta fungsi musikalnya sehingga diperlukan penelitian terhadap aspek-aspek tersebut supaya dapat merangsang seorang pengrawit menyajikan *gendhing* dengan *garap Rog-rog Asem*. Selain itu, dalam tesis tersebut tidak membahas *garap Rog-rog Asem* pada *gendhing* bentuk *ketawang*. Sementara *garap Rog-rog Asem* yang berkembang dan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah lebih banyak pada *gendhing* bentuk *ketawang*. Meskipun demikian, dari sedikit penjelasan mengenai *garap Rog-rog Asem* pada *Ladrang Pangkur Paripurna* tersebut dapat membantu peneliti untuk memperoleh penambahan informasi dan bahan perbandingan.
2. Ari Dwi Supardi dalam skripsinya yang berjudul “Garap Gecul dalam Karawitan Tradisi Gaya Surakarta: Sebuah Analisis Musikal”, (2010). Dalam skripsi ini dijelaskan tentang definisi *gecul* serta faktor-faktor tinjauan

musikalitas tentang *garap gecul* yang terdapat dalam karawitan tradisi Gaya Surakarta. *Garap gecul* merupakan suatu yang lucu (humor), *ngglécé*, kemaki dan sebagainya. Kajian musikalitas tentang *garap gecul* yang terdapat pada suatu *gendhing* dapat diidentifikasi melalui permainan beberapa ricikan di antaranya *kendhang*, *balungan*, *bonang*, *kenong*, *kempul*, *gong* dan *vokal*. Dalam tulisan ini juga dipaparkan *gendhing-gendhing* yang digarap *gecul*. *Gecul* merupakan salah satu rasa yang diakibatkan dari *garap* tertentu. Sementara *Rog-rog Asem* merupakan salah satu *garap* yang bisa menimbulkan rasa tertentu. Skripsi ini bisa digunakan sebagai bahan perbandingan mengenai unsur-unsur pembentuk rasa yang dimungkinkan ada kemiripan dengan *garap Rog-rog Asem*.

3. Widodo dalam tesisnya yang berjudul “Konsep Gayeng dalam Gendhing-Gendhing Sragenan,” (2004). Dalam tesis ini dijelaskan bahwa *gayeng* merupakan jenis suasana atau rasa yang mengandung unsur: meriah (ramai, seru, hidup, *regeng*, *sigrak*, *gumyak*), *gecul* (jenaka, lucu, humoris), enak (nikmat, segar, mempesona, sejuk, menarik hati), dan senang (betah atau kerasan) yang timbul dari proses kegiatan atau peristiwa interaktif. *Gendhing* yang dikaji adalah *garap* musikal *gendhing-gendhing sragenan* dengan penekanan *garap badhutan* dan *dangdutan*. *Garap* musikal tersebut berorientasi pada terciptanya suasana atau rasa yang *gayeng*. *Garap Rog-rog Asem* merupakan salah satu *garap* yang mengandung unsur meriah, *sigrak*. Dengan demikian dari pemaparan tersebut dapat dijadikan sebagai perbandingan.

Berbagai tulisan yang telah disebutkan di atas memberikan suatu gambaran bahwa penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang berjudul “Garap Rog-Rog Asem dalam Karawitan Gaya Surakarta” ini akan dibahas secara rinci mengenai berbagai aspek yang terkandung dalam *garap Rog-rog Asem*. Pembahasannya ditekankan pada unsur-unsur musikal sebagai pembentuk *garap Rog-rog Asem* yang dilihat dari aspek *garap*. Dengan demikian penelitian ini berbeda dengan hasil-hasil penelitian yang telah ada, dan bukan merupakan duplikasi dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya.

#### **F. Landasan Pemikiran**

Perkembangan *garap* dalam dunia karawitan merupakan hal yang sudah biasa dilakukan oleh seniman. Karawitan sebagai sebuah produk budaya yang juga sebagai salah satu wujud dari kebudayaan tidak luput dari perubahan. Hal ini terjadi karena zaman selalu berkembang dan efeknya selalu berpengaruh terhadap pola pikir manusia dalam rangka berkeaktivitas, termasuk di dalam menggarap *gendhing-gendhing* karawitan.

Fenomena *garap Rog-Rog Asem* yang berkembang dewasa ini dapat dikatakan sebagai salah satu perkembangan *garap* dalam seni karawitan. Disebut perkembangan *garap* karena *gendhing* yang disajikan dengan *garap Rog-Rog Asem* adalah *gendhing* yang sudah ada sebelumnya. Sebagai landasan untuk menganalisis *garap Rog-Rog Asem* yang ada pada *gendhing-gendhing* tertentu, maka digunakan pendekatan musikologi yang mengacu pada pendapat Rahayu Supanggah:

*Garap* adalah suatu tindakan kreatif yang di dalamnya menyangkut masalah imajinasi, interpretasi pengrawit dalam menyajikan suatu instrumen atau vokal. Unsur-unsur penting dari *garap* dalam karawitan terdiri atas *ricikan*, *gendhing*, *balungan gendhing*, vokabuler *céngkok*, dan *wiledannya*, serta pengrawit<sup>5</sup>

Pendekatan dengan menggunakan konsep *garap* seperti yang disebut di depan menunjukkan bahwa *garap* merupakan unsur yang sangat penting dalam menentukan hasil, karakter, dan kualitas dari suatu penyajian *gendhing*. Bagi masyarakat karawitan tradisi, *garap* karawitan pada umumnya ditentukan oleh seniman *penggarap*. Dengan menggunakan imajinasi, interpretasi, serta kekayaan vokabuler *cengkok* dan *wiledan*-nya, maka seorang seniman *penggarap* dapat menentukan warna *garapan* suatu *gendhing*. Pemikiran semacam ini sangat memungkinkan terdapat sebuah kebebasan dari seniman *penggarap* dalam menentukan *garap* pada sebuah *gendhing*, sehingga sebuah *gendhing* yang sama dapat disajikan ke dalam berbagai versi *garapan* tergantung kemampuan seniman *penggarap* dalam menentukan tafsir *garap* atau interpretasi *garap* pada sebuah *gendhing*. Kasus yang terjadi pada *garap Rog-Rog Asem* merupakan contoh kongrit sebuah kebebasan dari seorang seniman *penggarap* dalam menginterpretasi *garap* dari sebuah *gendhing* yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan konsep *garap* yang demikian bisa disimpulkan bahwa *garap* merupakan sesuatu yang sangat penting dalam menyajikan *gendhing-gendhing* karawitan. Sajian *gendhing* yang baik dapat dilihat dari *garap* yang digunakan. Selain itu seorang seniman sebagai *penggarap* juga sangat mempengaruhi terhadap kualitas sajian *gendhing*.

Keberadaan karawitan tentunya tidak bisa lepas dengan seni-seni yang lain khususnya dalam seni pertunjukan. Seperti yang dipaparkan oleh Rahayu

---

<sup>5</sup> Rahayu Supanggah. "Pokok-pokok Pikiran Tentang Garap". Makalah disampaikan dalam diskusi jurusan Karawitan ASKI Surakarta. 1983: 1

Supanggah bahwa selain sebagai fungsi soasial, fungsi lain yang secara tradisi sangat menentukan *garap* adalah fungsi hubungan atau layanan seni. Selain karawitan tampil dalam konteks upacara, karawitan juga sering tampil untuk mendukung dan/atau melayani kebutuhan presentasi (bidang atau cabang) kesenian lain seperti tari, teater, wayang dan sebagainya.<sup>6</sup> Munculnya *garap Rog-rog Asem* dapat juga terjadi karena terkait dengan seni lain.

Munculnya *garap Rog-rog Asem* juga dapat dipengaruhi oleh kreativitas dari seniman. Kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Manusia menciptakan sesuatu bukan dari kekosongan. Manusia menciptakan sesuatu dari sesuatu yang telah ada sebelumnya.<sup>7</sup> Kreativitas seniman sangat memungkinkan terhadap terjadinya perkembangan *garap* musikal, termasuk di dalamnya adalah *garap Rog-rog Asem*.

Berdasarkan pokok-pokok pikiran seperti tersebut di atas serta pendekatan yang dilakukan, diharapkan permasalahan yang berhubungan dengan *garap Rog-rog Asem* dapat terungkap dengan jelas.

## **G. Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan merupakan bagian dari penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analitik adalah usaha untuk menggambarkan secara detail terhadap objek penelitian dalam mengungkap isi dari permasalahan dengan mengikut sertakan sebuah analisis. Dalam mengorek permasalahan itulah diperlukan analisis yang mendalam.

---

<sup>6</sup> Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II: GARAP*. Surakarta: ISI Press Surakarta. 2007:308

<sup>7</sup> Jakob Sumardjo. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB, 2000: 84



Langkah-langkah yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan dengan beberapa tahap, di antaranya: tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data.

## **1. Tahap Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa metode di antaranya dengan melakukan studi pustaka tertulis yang berkaitan dengan objek yang diteliti, observasi terhadap objek, wawancara kepada nara sumber yang terkait, webtografi, serta pendokumentasian.

### *a. Studi Pustaka*

Pengumpulan data melalui kepustakaan merupakan studi awal untuk memperoleh informasi tertulis dari berbagai referensi-referensi yang berupa buku, jurnal, makalah, skripsi, tesis, serta tulisan-tulisan yang berkaitan. Studi pustaka ini dilakukan di perpustakaan maupun toko buku. Dengan hasil membaca tersebut diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberi gambaran atau data terkait dengan penelitian. Selain itu studi pustaka juga bisa digunakan sebagai pembandingan dengan data yang didapat melalui teknik lain, sehingga bisa membantu penulis dalam rangka menambah informasi untuk ikut memecahkan permasalahan yang ada dalam tulisan ini.

### *b. Observasi*

Observasi ini dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Observasi langsung dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan di lapangan terhadap berbagai pertunjukan gamelan suatu kelompok karawitan. Sedangkan observasi tidak langsung yaitu dengan cara mengamati gending-

gending yang terdapat dalam kaset audio maupun audio visual. Observasi ini sangat bermanfaat untuk mengumpulkan data Langkah ini sangat efektif dan efisien, karena peneliti dapat mengetahui apapun yang terjadi dengan objek penelitian di lapangan tanpa ada rekayasa.

*c. Wawancara*

Wawancara merupakan teknik tanya jawab yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Wawancara ini dilakukan selain mengajukan pertanyaan tetapi juga mengajak kepada narasumber untuk berdiskusi dan saling berpendapat terhadap topik yang telah diajukan. Meskipun dalam suasana santai tetapi tetap fokus pada permasalahan dan diharapkan dapat membuahkan hasil, sehingga bisa untuk menguatkan data sekaligus menghimpun data yang belum diperoleh dari tehnik lain. Wawancara ini dilakukan terhadap narasumber yang mempunyai kompeten atau ahli dalam hal *garap gendhing-gendhing* karawitan. Beberapa narasumber yang dipilih antara lain:

1. Rahayu Supanggah, 63 tahun, komposer dan Guru Besar di ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang perkembangan *garap* dalam karawitan Gaya Surakarta.
2. Rabimin, 64 tahun, dosen pada Jurusan Etnomusikologi ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang pengertian istilah Rog-rog Asem
3. Suraji, 51 tahun, dosen Karawitan Gaya Surakarta pada Jurusan Karawitan ISI Surakarta, pengrawit. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang musikalitas *garap Rog-rog Asem*



4. Darsono, 57 tahun, dosen Tembang pada Jurusan Karawitan ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang sajian vokal dalam *garap Rog-rog Asem*.
5. Subono. 59 tahun, Komposer dan dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang *garap Rog-rog Asem* dalam karawitan tari dan pakeliran.
6. Suharto, 71 tahun, dosen tidak tetap pada mata kuliah tembang Jurusan Karawitan. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang pengertian istilah serta sajian vokal dalam *garap Rog-rog Asem*.
7. Suwito Radyo, 54 tahun, pengrawit dan dosen tidak tetap pada mata kuliah Praktek Karawitan pada Jurusan Karawitan ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang unsur-unsur *garap Rog-rog Asem*
8. Suyadi, 65 tahun, pengrawit dan dosen tidak tetap mata kuliah Praktek Karawitan pada Jurusan Karawitan ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang pengertian *garap Rog-rog Asem* dan *garap* musikalitasnya.
9. Wakijo, 63 tahun, pengrawit dan dosen tidak tetap Jurusan Karawitan ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang *kendhangan* dalam *garap Rog-rog Asem*
10. Wahyu Santosa Prabowo, 63 tahun, dosen tari pada Jurusan Tari ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang

keberadaan *garap Rog-rog Asem* dalam karawitan tari dan pembentuk karakter.

11. Slamet Riyadi, 54 tahun, dosen Karawitan Gaya Surakarta pada Jurusan Karawitan ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang rasa yang ditimbulkan oleh adanya *garap Rog-rog Asem*.

12. Rusdiyanoro, 54 tahun, dosen Karawitan Gaya Surakarta pada Jurusan Karawitan ISI Surakarta. Informasinya sangat diperlukan untuk mengetahui tentang pengertian istilah dan rasa yang ditimbulkan oleh adanya *garap Rog-rog Asem*.

*d. Webtografi*

Informasi mengenai *gendhing-gendhing* dalam karawitan Jawa sudah banyak dimuat dalam website. Melalui media tersebut juga penting untuk digali supaya bisa menambah kekayaan informasi.

*e. Pendokumentasian*

Pendokumentasian dilakukan dengan cara mengumpulkan kaset maupun mengambil secara langsung melalui video, agar data yang diperoleh dari hasil penelitian tidak hilang atau dapat dilihat dan didengar ulang saat menganalisis atau pengolahan data.

## **2. Tahap Analisis Data**

Proses pengumpulan data yang dilakukan pasti sangat banyak dan bervariasi. Oleh karena itu sebelum dilakukan analisis diperlukan proses

penyeleksian data atau reduksi data. Reduksi yaitu mengurangi dan mengabaikan data-data yang diragukan kebenarannya. Reduksi ini dilakukan beberapa kali sampai terkumpul data yang paling valid.

## **H. Sistematika Penulisan**

Setelah semua data diperoleh, dikelompokkan, dan dianalisis tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penyusunan laporan secara sistematis sehingga hasil akhir dalam penelitian dapat mudah terlihat dan runtut. Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, sistematika penulisan laporan penelitian ini dituangkan ke dalam 5 (lima) bab yakni:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang: Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Pemikiran, dan Metode Penelitian.

### **BAB II : GAMBARAN UMUM GARAP ROG-ROG ASEM**

Pada bab ini berisi tentang: Pengertian *Garap Gendhing* Secara Umum, Pengertian *Garap Rog-Rog Asem*, Hubungan Nama dengan *Garap Gendhing*, dan Kemunculan *Garap Rog-Rog Asem*.

### **BAB III : ASPEK MUSIKAL GARAP ROG-ROG ASEM**

Dalam bab ini berisi: Unsur-Unsur Musikal *Garap Rog-Rog Asem*, *Garap Rog-rog Asem* Pada *Gendhing* Bentuk *Ketawang*, dan *Garap Rog-rog Asem* Pada *Gendhing* Bentuk *Ladrang*.

### **BAB IV : ANALISIS GARAP ROG-ROG ASEM**

Dalam bab ini berisi: *Garap Rog-rog Asem* Berdasarkan Fungsi *Gendhing*, Faktor-Faktor Penyebab Munculnya *Garap Rog-Rog Asem*, dan Rasa *gendhing* dalam *garap Rog-rog Asem*.

## BAB V : KESIMPULAN



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM GARAP ROG-ROG ASEM**

#### **A. Pengertian Garap Gendhing Secara Umum**

Karawitan merupakan salah satu kesenian yang hidup dan masih bertahan di Jawa. Terdapat dua gaya karawitan utama di Jawa, yaitu Karawitan Gaya Surakarta dan Karawitan Gaya Yogyakarta. Hal ini sangat wajar, mengingat sejak dahulu dua wilayah ini terdapat keraton yang menjadi pusat pemerintahan dan sekaligus menjadi pusat kebudayaan Jawa. Walaupun pada saat ini kedua keraton tersebut secara politik tidak lagi sebagai pusat pemerintahan, tetapi kedua gaya karawitan tersebut masih lestari hingga sekarang dan menjadi kiblat bagi para pengrawit di luar keraton. Selain gaya karawitan yang bersumber dari kedua keraton tersebut, di Jawa Tengah sebenarnya masih terdapat gaya-gaya karawitan yang lain meskipun pengaruhnya tidak sekuat gaya karawitan yang lahir dari lingkungan keraton. Gaya karawitan yang dimaksud antara lain: karawitan Gaya Banyumasan, karawitan Gaya Sragenan, dan karawitan Gaya Pesisiran.

Karawitan Gaya Surakarta yang berkembang di Jawa Tengah dan sekitarnya merupakan karawitan yang bersumber dari dua tempat yaitu dari Keraton Kasunanan Surakarta dan Pura Mangkunegaran. Secara kultural, karawitan yang bersumber dari Keraton Kasunanan Surakarta dan Pura Mangkunegaran digolongkan ke dalam Karawitan Gaya Surakarta. Keduanya sama-sama mengembangkan seni karawitan Gaya Surakarta dan menjadi kiblat bagi para pengrawit.

Perbedaan antara gaya karawitan yang satu dengan lainnya ditentukan oleh cara kerja musikal. Bagi para pengrawit yang terlatih dapat membedakan cara kerja musikal dalam suatu gaya karawitan tertentu dengan melihat *garap* dari masing-masing instrumen atau *ricikan* maupun *garap* sajian *gendhing* secara keseluruhan. *Garap* merupakan suatu istilah yang bisa diartikan secara luas dan bisa digunakan dalam beberapa bidang. Dalam bidang karawitan, kata *garap* mengandung pengertian tentang *menggarap* atau mengolah sebuah *gendhing*.

Pembahasan mengenai istilah *garap* dalam karawitan telah dijelaskan oleh beberapa pakar kesenian. Rahayu Supanggah menguraikan mengenai beberapa pengertian *garap*. Sebelum menguraikan istilah *garap* dalam dunia karawitan, beliau menguraikan istilah *garap* dengan memulainya dari kehidupan sehari-hari seperti halnya *menggarap* sawah atau ladang, merupakan serangkaian kegiatan seorang atau sekelompok orang (petani dan kawan-kawannya) dalam menyiapkan lahan, melakukan pekerjaan menanam sehingga menghasilkan suatu produk pertanian. Beliau juga berpendapat bahwa pengertian *garap* tak ubahnya seperti orang memasak, membuat suatu makanan. Tujuannya adalah dapat menghasilkan makanan yang enak menurut selera pemasak dan/atau memenuhi standar (kualitas) rasa dari kelompok/atau masyarakat atau daerah tertentu, dengan harapan suatu masakan juga dinikmati oleh orang lain, terutama bila masakan tersebut direncanakan untuk disajikan kepada orang lain. Sedangkan pengertian *garap* dalam karawitan menurut beliau adalah rangkaian kerja kreatif dari (seseorang atau sekelompok) *pengrawit* dalam menyajikan sebuah *gendhing* atau komposisi karawitan untuk dapat menghasilkan wujud (bunyi), dengan kualitas

atau hasil tertentu sesuai dengan maksud, keperluan atau tujuan dari suatu karya atau penyajian karawitan dilakukan.<sup>1</sup>

Waridi memberikan pernyataan bahwa *garap* di dalam karawitan tradisi adalah suatu kreatifitas seniman (pengrawit) di dalam mewujudkan sajian suatu gending untuk dapat dinikmati oleh para audiensnya.<sup>2</sup> Sedangkan Soetarno memberikan batasan tentang istilah *garap* dalam karawitan yaitu suatu cara untuk mewujudkan lagu atau kalimat lagu yang dengan *ricikan* (instrumen) atas dasar *gendhing*.<sup>3</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pada intinya *garap gendhing* merupakan suatu tindakan kreatif seseorang untuk membuat, mengolah dengan cara atau proses tertentu untuk mewujudkan sajian *gendhing* yang sesuai dengan keperluan atau kegunaan yang diinginkan. Warisan *gendhing-gendhing* tradisi Jawa yang tercatat hanya berupa *balungan gendhing* atau yang disebut dengan notasi. Agar menjadi sajian *gendhing* yang utuh, *balungan gendhing* tersebut perlu ditafsir melalui *garap* instrumen, irama, *laras* dan *pathetnya*. *Balungan gendhing* yang masih berupa bahan mentah tersebut harus diolah atau digarap berdasarkan tafsir, imajinasi, serta menggunakan berbagai vokabuler yang ada supaya menjadi sajian *gendhing* yang indah. Baik buruknya kualitas sajian *gendhing* tersebut tergantung dari kemampuan dari penggarapnya.

---

<sup>1</sup> Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II : Garap*. Surakarta: ISI Pers Surakarta, 2007 : 4

<sup>2</sup> Waridi. "Gending Tradisi Surakarta. Pengkajian Garap Gending Uler Kambang, Kutut Manggung, dan Bontit." Laporan Penelitian. Due-like STSI Surakarta , 2001. 12

<sup>3</sup> Sutarno dalam Suraji, "Onang-onang Gending kethuk 2 kerep minggah 4, Sebuah tinjauan tentang: Garap, Fungsi, serta struktur musikalnya." Laporan Penelitian. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.1991:11



Fenomena tentang *garap* yang terjadi dalam dunia karawitan Gaya Surakarta merupakan suatu hal yang menarik. Menarik karena disadari bahwa *garap* merupakan kerja kreatif dari seniman yang selalu berjalan secara dinamis atau selalu berubah dan berkembang manakala seseorang seniman ingin merubahnya. Keleluasaan pengrawit dalam rangka memaknai *gendhing* maupun *balungan gendhing* menyebabkan mereka bisa menggarapnya sesuai dengan selera maupun keperluan tertentu. Hal ini dimungkinkan karena *garap* dalam karawitan itu selalu terbuka dan lentur, dalam arti bisa digarap apa saja selama enak dinikmati.

Penggarapan *gendhing* dapat dilakukan pada *gendhing* yang sudah ada sebelumnya. Menggarap *gendhing* yang sudah ada biasanya dilakukan dengan cara menambah atau mengurangi *garap* yang sudah ada sebelumnya atau mereinterpretasi *garap gendhing* yang sudah ada. Sebagai contoh adalah penambahan *garap Jêngglèng* pada sajian *Ladrang Pangkur*.

Penambahan *garap* pada *gendhing-gendhing* yang sudah ada dalam karawitan sangat banyak dan beraneka ragam. Penambahan *garap* tersebut biasanya bertujuan untuk membuat bangunan suasana berbeda dari *garap* sebelumnya. Sekarang ini memang banyak masyarakat lebih suka *gendhing-gendhing* yang ramai, *gayeng*, *sigrak*. Dengan *gendhing-gendhing* yang demikian dapat menyemangatkan hati bagi penonton sehingga tidak mengantuk.<sup>4</sup> *Gendhing-gendhing* yang bernuansa *sigrak* tersebut pasti menimbulkan kesan yang gembira. Dengan demikian pada akhirnya sekarang bermunculan berbagai ragam *garap*

---

<sup>4</sup> Wakijo. Wawancara 15 Juni 2013



yang terkesan *sigrak* dengan berbagai bentuk. Dalam karawitan gaya surakarta terdapat beberapa macam *garap* yang mengarah pada suasana *sigrak*, antara lain *garap gobyok*, *gecul*, *jêngglèng*, dan *Rog-rog Asem*.

## B. Pengertian Garap Rog-rog Asem

*Rog-rog Asem* dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu istilah yang berhubungan dengan lingkungan hidup. Arti kata *Rog-rog Asem* adalah memetik buah asem dengan cara diguncang.<sup>5</sup> Dalam dunia karawitan, *Rog-rog Asem* digunakan untuk menyebut nama (judul) dari *garap gendhing*. *Rog-rog Asem* bukan sekedar dipandang sebagai nama *gendhing* semata, tetapi juga dipandang sebagai salah satu nama yang bermakna, yang dimungkinkan mempunyai hubungan dengan *garap* musikal dalam sajian suatu *gendhing*. Namun demikian hingga sekarang belum ditemukan buku tertulis yang menyebutkan mengapa suatu *garap gendhing* dinamakan *garap Rog-rog Asem*. Hanya saja hal tersebut dapat ditafsir berdasarkan pemahaman penafsir dan biasanya diterjemahkan dengan cara mengaitkan pada hal-hal tertentu atau menghubungkan dengan sesuatu yang lain yang dianggap bisa dimengerti oleh akal. Hal semacam ini yang biasanya disebut dengan “*othak-athik gathuk*”. Dengan demikian istilah *Rog-rog Asem* dapat ditafsir menjadi lebih dari satu pengertian karena setiap orang mempunyai tafsir dan cara pandang yang berbeda. Oleh sebab itu pengertian *Rog-rog Asem* akan dirunut dari berbagai pendapat, baik dari kamus maupun dari nara sumber.

---

<sup>5</sup> Suwito Radyo. Wawancara 2 Juni 2013

*Rog-rog Asem* terdiri dari kata *Rog* dan *Asem*. Menurut kamus Baoesastra Jawa, kata *Rog* (di) mempunyai arti *diojag-ojag*<sup>6</sup> (*supaya wohe tiba*).<sup>7</sup> Dalam bahasa Indonesia berarti diguncang-guncang (supaya buahnya jatuh). Kata *Rog-rog* menunjukkan bahwa tindakan mengguncang tersebut dilakukan secara berulang-ulang, yaitu pada saat mengguncang terdapat jeda atau berhenti sebentar, kemudian mengguncang lagi dan berhenti lagi. Sementara kata *Asem* merupakan salah satu nama buah yang rasanya asam.<sup>8</sup> Pohon asem sangatlah besar, sehingga sangat tidak mungkin pohon yang besar tersebut dapat diguncang dengan tangan. Oleh sebab itu, untuk memperoleh buah asem tersebut dilakukan dengan cara mengguncang pada rantingnya atau batangnya. Berdasarkan arti kata tersebut, maka istilah *Rog-rog Asem* dapat difahami sebagai cara memetik buah asem dengan cara diguncang.

Pendapat yang kedua masih diambil dari kamus Baoesastra Jawa yaitu kata *Rog-rog* yang berarti “*gogrog, runtuh, udan* ” dan kata *asem* yang berarti “*wit sarto wohe rasane kecut*” (pohon serta buah yang rasanya asam). *Rog-rog* bisa diartikan “*udan sing mung sagrabyakan, sarto tlethiking banyu agal-agal*” (hujan yang hanya sepiintas dengan tetesan air yang agak besar).<sup>9</sup> Hujan semacam ini biasanya jarak jatuhnya air agak jarang tetapi tetesan airnya besar-besar dan berlangsung secara berulang-ulang. Berhubung tetesan airnya besar-besar, maka ketika air tersebut mengenai suatu benda, terutama atap rumah atau talang air yang terbuat dari bahan seng akan memunculkan suara yang keras.

<sup>6</sup> Dalam kamus ini masih menggunakan ejaan yang lama. Huruf J dapat dibaca y.

<sup>7</sup> W. J. S. Poerwadarminta. *Baoesastra Djawa*. J.B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij, Groningen, Batavia. 1939.

<sup>8</sup> Ibid. 1939:20

<sup>9</sup> Ibid.1939:535

Selain itu kata *Rog-rog* juga dapat diartikan “*ndrodok mergo loro kademen*” (badan bergetar karena sakit kedinginan).

Suharta berpendapat bahwa *Rog-rog Asem* merupakan peristiwa mengguncang buah asem. Asem merupakan buah yang mempunyai kulit luar yang keras, sehingga walaupun memetikanya dengan cara dirog atau diguncang, maka jatuhnya buah asem tersebut tidak akan merusakkan kulitnya. Hal ini sangat berbeda dengan buah mangga atau jambu yang apabila diguncang dan buahnya jatuh kemungkinan besar buah itu akan pecah. Mengguncang tetapi tidak rusak inilah yang kemungkinan mengilhami kata *Rog-rog Asem* dijadikan nama sebuah *gendhing*.<sup>10</sup>

Berbagai pendapat di atas mengungkapkan pengertian yang berbeda, namun bila dicermati mempunyai makna yang hampir sama. Semuanya menggambarkan peristiwa yang berkaitan dengan guncangan atau getaran yang berlangsung secara berulang-ulang dengan kecepatan dan kekerasan (volume) tertentu. Tindakan mengguncang yang dilakukan secara berulang-ulang (mengguncang kemudian berhenti yang dilakukan secara diulang-ulang) dengan kecepatan serta suara keras yang ditimbulkan dari berbagai peristiwa inilah yang diduga mengilhami *garap* sajian suatu *gendhing*, sehingga *garap* tersebut diberi judul *Rog-rog Asem*.

*Garap Rog-rog Asem* merupakan salah satu dari berbagai ragam *garap* yang terdapat dalam karawitan tradisi Gaya Surakarta. *Rog-rog Asem* termasuk perkembangan *garap*, karena *gendhing-gendhing* yang disajikan dengan *garap*

---

<sup>10</sup> Suharto. Wawancara 5 Juni 2013

*Rog-rog Asem* adalah *gendhing* yang sudah ada sebelumnya, seperti *Ketawang Sinom* yang akhirnya menjadi *Ketawang Sinom Rog-rog Asem*, *Ketawang Gambuh*, *Ketawang Kinanthi Sandhung*, dan sebagainya.

Terdapat beberapa pendapat mengenai *garap Rog-rog Asem*. Pendapat pertama, *garap Rog-rog Asem* adalah *garapan* yang berpijak pada tafsir dinamik, yaitu peralihan *garap* irama maupun volume tabuhan maupun tempo sajian yang dilakukan secara *nyêklèk* pada saat *sèlèh gong*.<sup>11</sup> Pendapat yang kedua, *Rog-rog Asem* adalah *garap* yang sajiannya digarap *mandheg-mlaku* secara berulang-ulang, dimana *andhegan* yang digunakan dilakukan secara mendadak dan bernuansa *sigrak*.<sup>12</sup> Pendapat ketiga, *Rog-rog Asem* merupakan permainan *garap* irama. Sajian berawal dari *irama dadi*, kemudian mendadak *seseg* dan terus *mandheg*, setelah *buka* vokal, maka irama kembali kepada semula dalam irama *dadi*.<sup>13</sup> Pendapat keempat, *garap Rog-rog Asem* merupakan *garap* yang jalan sajiannya tidak *ajêg* (putus-putus), sehingga *gendhing* yang disajikan dengan *garap Rog-rog Asem* tersebut sajiannya akan putus-putus atau banyak *andhegan*. *Andhegan* tersebut biasanya terjadi setiap *gongnya*.<sup>14</sup>

Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut di atas dapat ditarik pengertian sementara, bahwa *garap Rog-rog Asem* adalah *garap gendhing* yang menonjolkan *garap* dinamik, baik irama, tempo sajian, maupun volume tabuhan dengan menggunakan *andhegan*. Berdasarkan data yang ditemukan bahwa

---

<sup>11</sup> Sugimin. "Pangkur Paripurna (Kajian Perkembangan Garap Musikal)". *Tesis* untuk mencapai Strata II Institut Seni Indonesia Surakarta, 2005 : 263

<sup>12</sup> Rabimin. Wawancara 28 mei 2013

<sup>13</sup> Suharta. Wawancara 5 Juni 2013

<sup>14</sup> Suyadi. Wawancara 11 Juni 2013

*gendhing-gendhing* yang disajikan dengan *garap Rog-rog Asem* adalah *gendhing sekar*.

Seperti telah disebutkan di atas, bahwa *garap Rog-rog Asem* merupakan sebuah *garapan* yang diterapkan pada *gendhing* yang sudah ada sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa repertoar *gendhing-gendhing* tradisi dalam karawitan Jawa masih terbuka terhadap tafsir *garap* yang dapat memacu kreativitas seniman untuk mengembangkan *garap* serta memberi makna musikal sesuai dengan kemampuan dan latar belakang, serta keperluannya masing-masing. Dengan adanya kreativitas seniman semacam ini dapat dipastikan pula akan terlahir berbagai ragam *garap* yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya, termasuk di dalamnya adalah *garap Rog-rog Asem*. Hal ini juga merupakan salah satu alternatif *garap* dari para *pengrawit* dalam rangka mengemas *gendhing* untuk memunculkan rasa yang berbeda dan atau untuk memenuhi tuntutan sesuai dengan fungsi sajian suatu *gendhing*.

### **C. Hubungan Nama dengan Garap Gendhing**

Menguraikan hubungan antara istilah *Rog-rog Asem* dengan nama *garap* suatu *gendhing* dimaksudkan untuk menemukan keseragaman atau korelasi, serta mengungkap makna yang terkandung di dalamnya. Buah asem merupakan buah yang ukurannya kecil dan memiliki pohon yang tinggi. Memetik buah ini biasanya dilakukan dengan cara diguncang. Hal ini sangat dimungkinkan karena buahnya yang kecil sehingga akan sangat lama ketika memetiknya dilakukan dengan cara satu persatu. Peristiwa mengguncang pohon asem tersebut yang akhirnya bisa menginspirasi terciptanya *garap Rog-rog Asem*.

*Rog-rog Asem* merupakan suatu peristiwa yang berkaitan dengan guncangan atau getaran yang berlangsung secara berulang-ulang (*mandheg-mlaku*) dengan kecepatan serta kekerasan (volume) tertentu. Terdapat beberapa hal yang ditimbulkan dari adanya peristiwa mengguncang buah asem. Beberapa hal tersebut akan dihubungkan dengan *garap* musikalitasnya melalui penjabaran seperti berikut ini.

1. Peristiwa mengguncang yang dilakukan secara berulang-ulang (mengguncang kemudian berhenti yang dilakukan secara diulang-ulang) terdapat korelasi dengan konsep *garap mandheng* dalam karawitan Jawa. Peristiwa tersebut mengilhami *garap mandheg* dalam sajian *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem*. *Garap* yang demikian sangat dimungkinkan disajikan dengan *garap mandeg-mlaku*, atau terdapat banyak *andhegan*.
2. Peristiwa mengguncang yang dilakukan dengan tempo yang cepat terdapat korelasi dengan *garap Rog-rog Asem* yang biasanya disajikan dengan *laya* atau tempo yang cepat.
3. Suara keras yang terjadi pada peristiwa *Rog-rog Asem* terdapat korelasi dengan *garap Rog-rog Asem*, yaitu ricikan gamelan dibunyikan dengan suara yang keras.

Peristiwa guncangan dan getaran selalu berhubungan dengan keras lirih dan cepat lambat. Sesuatu yang berhubungan dengan keras lirih dan cepat lambat tersebut di dalam dunia karawitan dinamakan dinamik. *Garap* dinamik semakin mendapat perhatian dari para pengrawit, terutama ketika *gendhing* atau sajian karawitan digunakan untuk mendukung sajian seni lain seperti tari, wayang



dan/atau teater yang memerlukan dukungan karawitan guna membangun suasana atau rasa dramatik yang kuat.<sup>15</sup>

Sajian *garap Rog-rog Asem* banyak menggunakan permainan dinamik. *Garap* dinamik tersebut terletak pada setelah seleh *gong*, baik tempo sajian maupun volume tabuhan. Setelah *sèlèh gong* terdapat *andhegan* yang terletak pada akhir *gatra* pertama. Pada *gatra* pertama tersebut, *balungan mlaku* yang terdiri dari 4 *sabetan* dikembangkan menjadi *balungan ngracik* yang terdiri dari 8 *sabetan* yang ditabuh dengan suara yang keras dan tempo atau *laya* yang berbeda dari sebelumnya yaitu lebih cepat. Dari penjelasan tentang *garap Rog-rog Asem* ini membuktikan bahwa terdapat korelasi antara nama *rog-rog* yang berarti guncangan dengan *garap gendhing* yang dinamis.

Selain terdapat hubungan dengan *garap* musikal, *Rog-rog Asem* juga bisa dikaitkan dengan maknanya. Buah asem merupakan salah satu buah yang pohonnya besar dan tinggi. Dengan pohon yang tinggi tersebut, maka orang akan kesulitan untuk memetik buahnya. Namun demikian orang akan berusaha sekuat tenaga untuk mendapatkan buah tersebut. Menginginkan sesuatu, ibarat orang Jawa “*koyo nyidam wohe cempaluk*” (seperti nyidam buahnya asem), sehingga meskipun pohonnya besar dan tinggi tetap berusaha dilakukan demi mendapatkan buahnya.<sup>16</sup> *Rog-rog Asem* atau mengguncang pohon asem adalah suatu pekerjaan yang disengaja dengan didasari keinginan untuk mendapatkan buah asem. Hal tersebut menggambarkan tentang suatu tindakan seseorang untuk mendapatkan suatu keinginannya. Keinginan yang sangat menggebu-gebu

<sup>15</sup> Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II : Garap*. Surakarta: ISI Pers Surakarta, 2007:298

<sup>16</sup> Suwito Radyo. Wawancara 29 April 2013



tersebut dicurahkan dengan cara yang keras dan seakan tidak sabar, atau seperti orang yang sedang jatuh cinta, ingin memiliki orang yang dicintai tetapi tidak terpenuhi. Keinginan seperti itu dalam bahasa Jawa sering disebut *gandrung* (jatuh cinta, kasmara). Peristiwa *gandrung* ini seperti diibaratkan mengguncang pohon asem yang dilakukan dengan *grêgêt* atau semangat yang kuat. Hal ini sangat sesuai dengan *garap Rog-rog Asem* yang biasanya digunakan dalam karawitan tari pada adegan *gandrungan*. *Garap Rog-rog Asem* biasanya digunakan untuk mengiringi tokoh yang mempunyai karakter gagah atau kuat seperti *Rahwana*, *Burisrawa*, *Minakjingga*, dan sebagainya dalam adegan *gandrungan* atau perasaan jatuh cinta yang sangat mendalam.

#### **D. Kemunculan Garap Rog-rog Asem**

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang kemunculan *gendhing* maupun *garap* dalam karawitan adalah menelusuri dan mengumpulkan berbagai data yang diperoleh, kemudian menghubungkan dengan suatu peristiwa tertentu. Berbagai kemungkinan akan digali untuk mendapatkan gambaran-gambaran yang bisa dirumuskan menjadi suatu pernyataan yang dapat dimengerti dan difahami.

Karawitan Jawa merupakan kesenian warisan seniman terdahulu yang pewarisannya dilakukan secara turun-temurun. Dengan demikian untuk mengetahui pencipta *gendhing*, *garap gendhing*, dan kapan diciptakan tentunya sangat sulit. Kesulitan untuk mencari data yang valid tersebut karena informasi yang didapat hanya disampaikan lewat mulut ke mulut. Sementara setiap nara sumber mempunyai pandangan dan persepsi yang berbeda. Oleh sebab itu dalam

hal mencari kemunculan *gendhing* maupun *garap gendhing* dalam hal ini bukan berarti mencari tahu kapan diciptakan, tetapi dimaksudkan untuk mencari tentang mengapa gending tersebut dicipta.

Pada zaman dulu, keraton merupakan kiblatnya kesenian karawitan. Kesenian yang berkembang sekarang ini diakui sebagai kesenian yang berinduk dari keraton. Asal-usul penciptaan karya seni termasuk *gendhing-gendhing* Jawa selalu dikembalikan pada raja-raja yang berkuasa pada saat itu. Hal ini dapat terjadi karena pada zaman dulu kekuasaan tertinggi berada di tangan Raja. Padahal, bukan tidak mungkin diluar tembok keraton justru lebih banyak diciptakan karya-karya yang lebih beraneka ragam dan inovatif.

Patut diduga bahwa *garap Rog-rog Asem* muncul dari luar keraton. Hal ini bisa terjadi karena bila dicermati, sesungguhnya kreatifitas dan inovasi *garap gendhing* justru lebih banyak muncul dari luar tembok keraton. Sebagai contoh *garap* yang muncul dari luar keraton adalah *garap kendhang ciblon*, *garap imbal sekaran* pada *garap bonang*, dan lain sebagainya.<sup>17</sup> Munculnya *garap-garap* tersebut disebabkan lingkungan luar keraton adalah lingkungan yang tidak terikat oleh pengawasan raja, sehingga memacu terciptanya kebebasan dalam berekspresi maupun berkreaitifitas. Dengan demikian karya-karya yang muncul dari luar keraton cenderung lebih beraneka ragam, mulai dari *gendhing-gendhingnya* hingga *garap sajiannya*. *Gendhing-gendhing* yang diciptakan lebih banyak menggunakan *garap kendhang ciblon*, sehingga cenderung mempunyai rasa yang *sigrak*, *gayeng*, *gobyog*, *gecul* dan *prênès*. Hal ini sangat berbeda dengan keadaan

---

<sup>17</sup> Suwito Radyo. Wawancara 20 Mei 2013

yang ada di dalam keraton. Penciptaan atau penyajian *gendhing* di dalam keraton harus atas persetujuan raja yang cenderung pada kehalusan. Terdapat kaidah-kaidah atau aturan di dalamnya. *Garap* yang *prênès* dianggap tidak pantas bila disajikan di dalam keraton atau di hadapan raja.<sup>18</sup> Selain itu penyajian *gendhing* di dalam keraton juga tidak boleh memasukkan *kendhang ciblon*, meskipun pada perkembangannya yang sekarang ini ada yang menggunakan *garap ciblon*, tetapi garapnya lebih diperhalus dengan menggunakan *sekaran* yang sederhana.

Dugaan bahwa *garap Rog-rog Asem* kemungkinan muncul dari luar keraton dapat dilihat dari garapnya yang cenderung mempunyai rasa *sigrak*, *prênès* ataupun *gayeng*. Hal ini juga diperkuat bahwa di luar tembok keraton telah banyak berkembang seni-seni lain seperti kethoprak, wayang wong, wayang kulit yang sering menyajikan *gendhing-gendhing* dengan *garap* baru yang lebih riang. Dengan berkembangnya bentuk seni tersebut maka dapat juga memacu terciptanya bentuk *garap gendhing* yang baru, termasuk di dalamnya adalah *garap Rog-rog Asem*.

Munculnya ragam *garap gendhing* erat kaitannya dengan keperluan atau penggunaannya. Karawitan selain disajikan sebagai karawitan mandiri juga ada kalanya disajikan untuk mendukung seni lain seperti tari, kethoprak, maupun wayang. Munculnya *garap Rog-rog Asem* dimungkinkan salah satunya dilatarbelakangi oleh adanya keperluan tersebut. Di dalam sajian tari, kethoprak, maupun wayang, *garap Rog-rog Asem* sering muncul dalam adegan *gandrungan* yang digunakan untuk mempertegas karakter tokoh gagah, yang kemudian

---

<sup>18</sup> Prajapangrawit. *Wedhapradhangga (Serat Saking Gotek) Jilid I-VI*. Surakarta: STSI bekerjasama dengan The Ford Foundation. 1990:74

divisualisaikan lewat gerak tubuh. Dengan melihat hal tersebut patut diduga bahwa *garap Rog-rog Asem* erat kaitannya dengan gerak tari. Pendapat bahwa *garap Rog-rog Asem* kemungkinan muncul karena pengaruh dari iringan tari juga dikemukakan oleh Subono.<sup>19</sup>



---

<sup>19</sup> Subono. Wawancara 2 Juli 2013

### **BAB III**

#### **ASPEK MUSIKAL GARAP ROG-ROG ASEM**

##### **A. Unsur-Unsur Musikal Garap Rog-rog Asem**

Karawitan tradisi Gaya Surakarta dengan berbagai aspek yang melingkupinya masih terjaga kelestariannya. Sebagai salah satu asetnya adalah repertoar *gendhing-gendhing* dengan berbagai macam bentuk dan strukturnya, mulai dari *gendhing* dengan ukuran kecil, sedang, hingga *gendhing-gendhing* dengan ukuran besar. *Gendhing-gendhing* tersebut disajikan dengan berbagai irama, *laras* maupun *pathetnya*.

Kehadiran seniman dalam menggarap berbagai *gendhing* merupakan bentuk kreatifitas seniman untuk memunculkan berbagai *garapan* yang berbeda. Hal ini sangat dimungkinkan mengingat *balungan gendhing* yang ada masih berupa bahan mentah yang perlu diterjemahkan kedalam sajian *ricikan*. Seiring dengan masih terbukanya terhadap tafsir *garap* tersebut, maka dengan kemampuan kreativitasnya para *pengrawit* (seniman) menggunakan kekayaan vokabuler dalam karawitan seperti: irama, *céngkok*, *laya* (tempo), dinamik, vokal, dan instrumen sebagai bagian yang penting untuk menerjemahkan musikalitas sebuah *gendhing* menjadi berbagai ragam *garapan* yang berbeda dengan *garap-garap* yang sudah ada sebelumnya. Selain sebuah *gendhing* dapat disajikan secara tradisi seperti asli bawaan dari *gendhingnya*, sebuah sajian *gendhing* juga dimungkinkan adanya penambahan *garap*, bahkan terkadang bisa merubah *garap* yang berbeda dari *garap-garap* sebelumnya. Penambahan *garap* yang demikian

biasanya memang bertujuan untuk mengubah bentuk sajian suatu *gendhing* supaya dapat memunculkan berbagai rasa dalam sajian suatu *gendhing*. Dengan demikian dalam satu *gendhing* dapat disajikan dengan *garap* yang berbeda-beda menurut tafsir dari pengrawit serta kesesuaian dengan fungsi sajian *gendhing*. Salah satu penambahan *garap* yang diterapkan pada *gendhing* yang sudah ada sebelumnya adalah *garap Rog-rog Asem*.

Seperti telah disebut pada bab terdahulu, bahwa *garap Rog-rog Asem* adalah *garap gendhing* yang menonjolkan pada *garap* dinamik, baik irama, tempo sajian, maupun volume tabuhan. Kenyataan praktik di lapangan, sajian *garap Rog-rog Asem* ada yang menggunakan *andhegan* dan ada pula yang tidak menggunakan *andhegan*. Apabila sajiannya tidak menggunakan *andhegan*, maka biasanya hanya disajikan seperti *sirep* dengan menggunakan *kedhangan* ciblon. Bagian-bagian yang menggunakan *garap* dinamik terletak pada satu *gatra* sebelum *sèlèh gong* dan satu *gatra* setelah *sèlèh gong*. Dengan pengertian semacam ini maka *garap Rog-rog Asem* bukanlah *garap* yang bisa berdiri sendiri, melainkan merupakan penambahan *garap* pada *gendhing-gendhing* tertentu yang sudah ada sebelumnya. Dengan penambahan *garap Rog-rog Asem* yang menonjolkan pada *garap* dinamik tersebut, maka *gendhing* yang disajikan akan memunculkan rasa *sigrak* atau riang yang begitu kuat.

*Garap Rog-rog Asem* terdiri dari beberapa unsur musikal yang digarap sedemikian rupa sehingga dapat disebut sebagai *garap Rog-rog Asem*. Adapun unsur musikal dalam *garap Rog-rog Asem* antara lain yaitu: bentuk *gendhing*, *garap ricikan* dan atau vokal, *garap* irama, dan *garap* dinamik.



## 1. Bentuk Gendhing

*Gendhing* adalah susunan nada-nada yang telah mempunyai bentuk tertentu.<sup>1</sup> Rahayu Supanggah memberi pernyataan bahwa dapat disebut *gendhing* apabila keseluruhan ricikan gamelan komplit dari *garapan* semua pengrawit itu dibunyikan dan disajikan.<sup>2</sup> *Gendhing-gendhing* tersebut terdiri dari beberapa macam bentuk dengan memiliki ciri-ciri fisik yang dapat dilihat dari jumlah *sabetan balungan* dalam satu *kenongan*, jumlah tabuhan *kenong* dan *kempul* dalam satu *gongan*, jumlah tabuhan *kethuk kempyang* dalam satu *kenong*. Yang paling kelihatan perbedaannya adalah terdapat pada jumlah dan penempatan ricikan strukturalnya yaitu *kenong*, *kempul*, *kethuk-kempyang*, dan *gong*. Bentuk *gendhing* tersebut diantaranya mulai dari bentuk *sampak*, *srepegan*, *ayak-ayakan*, *kemuda*, *lancaran*, *ketawang*, *ladrang*, *merong* dan *inggah*.

*Garap Rog-rog Asem* dapat dikatakan sebagai salah satu perkembangan *garap* atau penambahan *garap* pada *gendhing-gendhing* tertentu. Tidak semua bentuk *gendhing* dapat disajikan dengan *garap Rog-rog Asem*. Oleh sebab itu para pengrawit ketika ingin menyajikan *garap Rog-rog Asem* juga memperhatikan bentuk *gendhingnya*. Selain itu dalam menggarap *gendhing*, pengrawit juga tidak asal-asalan dan tetap memperhatikan *mungguh* tidaknya atau enak tidaknya *garapan* pada sebuah *gendhing* tertentu. Sementara ini *gendhing-gendhing* yang sering digarap *Rog-rog Asem* adalah *gendhing* berbentuk *ketawang*.<sup>3</sup> Selain

---

<sup>1</sup> R.L. Martopangrawit. "Pengetahuan Karawitan I". Surakarta: ASKI. 1969:7

<sup>2</sup> Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II: GARAP*. Surakarta: ISI Press Surakarta. 2007:14

<sup>3</sup> Bentuk *ketawang* adalah *gendhing* yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: tiap satu *gong* berisi 16 *sabetan balungan*, terdiri dari dua *kenongan* yang terletak pada akhir *gatra* kedua



bentuk *ketawang*, juga ditemukan *garap Rog-rog Asem* dalam *gendhing* bentuk *ladrang*,<sup>4</sup> yaitu *garapan* Ki Nartasabdha yang berjudul *Ladrang Pangkur Rog-rog Asem*. Antara bentuk *ketawang* dan *ladrang* mempunyai struktur tabuhan *kethuk* dan *kempyang* yang sama, dimana tabuhan *kethuk* terletak pada *sabetan balungan* kedua setiap *gatra*, sedangkan tabuhan *kempyang* terletak pada *sabetan balungan* pertama dan ketiga setiap *gatra*.

Seperti telah disebut di depan, bahwa *garap Rog-rog Asem* dalam karawitan Gaya Surakarta disajikan dalam bentuk *ketawang* dan *ladrang*. Namun demikian bukan berarti semua bentuk *ketawang* dan *ladrang* bisa disajikan dengan *garap Rog-rog Asem*. Berdasarkan data yang ditemukan, bentuk *ketawang* dan *ladrang* yang sering disajikan dengan *garap Rog-rog Asem* adalah *gendhing sekar* (*gendhing* yang dicipta berdasarkan lagu *sekar*). Hal tersebut biasanya juga disesuaikan dengan konteks tertentu, yaitu selain untuk keperluan *klenengan* juga dapat disajikan untuk karawitan kethoprak, wayang, dan tari, yaitu digunakan dalam adegan *gandrungan*. Oleh sebab itu *gendhing* yang digunakan adalah *gendhing* yang kiranya bisa *ditembang*i oleh pemainnya, termasuk salah satunya adalah *gendhing sekar*.

---

dan *gatra* keempat (*kenong* yang kedua bersama dengan *gong*), dan satu *kempul* yaitu pada akhir *gatra* ke tiga.

<sup>4</sup> Bentuk *ladrang* adalah *gendhing* yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: tiap satu *gong* berisi 24 *sabetan balungan*, terdiri dari empat *kenongan* yang terletak pada akhir *gatra* kedua, keempat, keenam, dan kedelapan (*kenong* yang keempat bersama dengan *gong*), dan tiga *kempul* yaitu pada akhir *gatra* ke tiga, kelima, dan ketujuh.

## 2. Garap Ricikan dan atau vokal

*Ricikan* atau instrumen merupakan nama untuk menyebut satuan alat musik gamelan. Setiap *ricikan* mempunyai tugas dan pola permainan yang berbeda. Penonjolan pola permainan dari beberapa *ricikan* dapat memunculkan suatu jenis *garap* tertentu. Demikian halnya dengan *garap Rog-rog Asem*, selain ditentukan oleh bentuk *gendhing*, *garap Rog-rog Asem* juga dibentuk oleh penonjolan permainan dari beberapa *ricikan* gamelan dengan pola-pola tertentu. Terdapat beberapa *ricikan* dengan pola-pola tertentu yang terlibat dalam sajian *garap Rog-rog Asem*, yaitu *ricikan kendhang*, *ricikan balungan*, vokal dan *ricikan struktural*.

### a. *Garap Kendhang*

*Kendhang* merupakan *ricikan* yang sangat penting dalam sajian *gendhing* yang berfungsi sebagai *pamurba* irama, yaitu yang mengatur irama atau jalannya sajian *gendhing*. Sebagai *pamurba* irama, seorang pengendhang dengan berbagai pola kendhangannya yang menentukan pilihan irama dan *laya* pada saat penyajian *gendhing*. Seluruh sajian *gendhing* diatur dan dipimpin oleh *kendhang*, seperti ketika akan menuju bagian *inggah* atau akan peralihan ke *gendhing* yang lain, atau akan berganti irama dari irama *dados* ke irama *wiled*, maka *kendhang*lah yang mengatur semuanya. Ricikan ini di dalam sajian *gendhing* sangat berperan terhadap “keberhasilan” *garap* suatu *gendhing*, bilamana mampu menafsir irama *gendhing* yang disajikan.<sup>5</sup> *Kendhang* juga berfungsi untuk mengawali sajian sebuah *gendhing* untuk penyajian *gendhing-gendhing* tertentu. *Gendhing* yang

---

<sup>5</sup> Suraji. “Sindhenan Gaya Surakarta”. Tesis, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, 2005:60

dalam penyajiannya bisa diawali oleh *kendhang* di antaranya adalah jenis *gendhing*: *srepeg*, *sampak*, *ayak-ayakan*, *gangsaran*, *kemuda*, dan pada sajian *gendhing pakurmatan* seperti *monggang*, *kodhok ngorek*, dan *cara balen*.<sup>6</sup>

Salah satu pembentuk *garap Rog-rog Asem* ditentukan oleh permainan instrumen *kendhang*. Mengingat *garap Rog-rog Asem* bukanlah *garap* yang berdiri sendiri, maka *buka*-nya tidak diawali oleh *kendhang*. Namun demikian, apabila ingin menyajikan *gendhing* dengan *garap Rog-rog Asem*, maka *kendhang* sangat penting untuk memberi tanda, *atêr* atau aba-aba dengan pola-pola tertentu supaya *ricikan* yang lain dapat segera merespon. Pola tabuhan *kendhang* dalam *garap Rog-rog Asem* menggunakan pola *kendhangan pematut*<sup>7</sup> dengan ciri tertentu. Pola *kendhangan pematut* ini menggunakan *kendhang ciblon* yang tempatnya dimulai satu *gatra* sebelum *sèlèh gong* dan diperpanjang hingga satu *gatra* setelah *sèlèh gong* terus *mandheg*. Namun demikian, dalam praktiknya tidak semua *garap Rog-rog Asem* disajikan dengan *andhegan*, tetapi ada yang digarap seperti *sirepan*. Pola *kendhangan* ini sebagai ciri khas dari *garap Rog-rog Asem*. Apabila *garap Rog-rog Asem* tersebut digunakan sebagai karawitan tari atau pakeliran dalam adengan *gandrungan*, pola *kendhang* dalam *garap Rog-rog Asem* tersebut sangat memberikan tekanan pada gerakan tari suatu tokoh yang sedang *gandrung*. Di bawah ini adalah contoh pola *kendhangan* yang digunakan

---

<sup>6</sup> Waridi. "Gendhing Tradisi Surakarta: Pengkajian Garap Gendhing Uler Kambang, Kutut Manggung, dan Bontit". Laporan Penelitian. STSI. Surakarta. 2001:141

<sup>7</sup> Pendapat ini diungkapkan oleh beberapa nara sumber di antaranya : Subono, Suwito Radyo, Wakijo, Suyadi . Sedangkan *Pematut* merupakan salah satu *sekarang kendhangan* yang disajikan berdasarkan kemungguhan, atau kepantasan tetapi tidak ada aturan yang baku (ada kebebasan memilih sekarang sesuai dengan kebutuhan sajian *gendhing*).

dalam *garap Rog-rog Asem* pada *Ketawang Sinom* pada bagian *ngelik gongan* pertama.<sup>8</sup>

n@

@ # ! @ ! 6 z6x c@ @  
*Mum-pung a - nom mar- su - di - ya*

Kd : P  
 6 6 ! p6 @ ! 6 jng5j  
 2

. j.j 6 jj6j zk6c! 6 j.j !  
 jz@jkkx.c# jkz!xj@c6 5  
*A - lan- dha san ngu - di su - ci*

Kd: P B P B . P B ' . jkIjjPjkLPkjiJHDjBkjPL  
jDIB jIBgD  
 @ @ . . @ @ ! n6

Bal: j2j 2 j2j 2 jyj 1 2  
 Kd: I D I D P jBBD I md

Pola *kendhangan* yang digunakan sebagai tanda *garap Rog-rog Asem* yang ditulis di atas yaitu pola *kendhangan* yang dicetak tebal. Pada bagian pertama (sebelum *sèlèh gong*) digunakan sebagai *atêr* atau tanda kepada ricikan lain seperti ricikan *balungan* (*demung, saron barung, saron penerus, dan slenthem*), *ricikan struktural*, dan *ricikan* lainnya untuk menyajikan *garap Rog-rog Asem* dengan pola-pola tabuhan yang sudah baku, sedangkan pola *kendhangan* pada bagian kedua (setelah *sèlèh gong*) merupakan pola *kendhangan* pokok *garap Rog-rog Asem*. Rangkaian pola *kendhangan* tersebut digunakan secara berulang-ulang setiap menjelang *sèlèh gong* dan setelah *sèlèh gong* sesuai dengan kebutuhan.

### b. *Garap Ricikan Balungan*

<sup>8</sup> Notasi dan *cakepan* ini diambil dari penggalan kaset pita berjudul *Jangkung Kuning* Rekaman Lokananta, No. seri: ACD 057.

*Balungan* menurut Rahayu Supanggah dibedakan menjadi dua, yaitu *balungan* yang digunakan untuk menyebut notasi atau yang disebut dengan *balungan gendhing*, dan *balungan* untuk menyebut *ricikan-ricikan* yang permainannya paling dekat dengan *balungan gendhing* seperti *demung*, *saron penerus*, dan *slenthem*.<sup>9</sup> Pengertian *garap balungan* yang dimaksud dalam tulisan ini adalah untuk menyebut *garap ricikan-ricikan* yang permainannya paling dekat dengan *balungan gendhing* seperti *demung*, *saron penerus*, dan *slenthem*.

Permainan *ricikan balungan* dalam *garap Rog-rog Asem* biasanya dilakukan pada *balungan plèsèdan* dan atau *balungan nggantung* setelah *sèlèh gong*. *Balungan plèsèdan* atau *mlèsèd* adalah susunan *balungan gendhing* dimana setelah *sèlèh gatra* terdapat dua nada yang sama atau nada kembar, sedangkan *balungan nggantung* adalah susunan *balungan gendhing* dimana setelah *sèlèh gatra* terdapat nada yang sama atau nada kosong (pin) yang merupakan perpanjangan dari nada sebelumnya. *Balungan plèsèdan* dan *balungan nggantung* yang termasuk bagian dari *balungan mlaku* (dalam setiap satu *gatra* terdiri dari empat *sabetan balungan gendhing*) tersebut dalam *garap Rog-rog Asem* dikembangkan menjadi delapan *sabetan balungan gendhing* sehingga menjadi *balungan ngracik*. *Balungan ngracik* atau sering disebut dengan *balungan nikeli* atau *balungan ngadhal* adalah susunan *balungan gendhing* yang terdiri dari empat *sabetan balungan* dalam setiap satu *gatra*, dimana setiap satu *sabetan balungan* diisi dua nada atau lebih. Pada umumnya *balungan ngracik* ditulis dengan menggunakan garis nada (*mat strip*) yang terletak di atas nada.

---

<sup>9</sup> Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II: GARAP*. Surakarta: ISI Press Surakarta. 2007:9

Pengembangan dari *balungan mlaku* menjadi *balungan ngracik* tersebut dilakukan dengan memperpanjang nada kembar hingga delapan pukulan. Untuk memberi gambaran lebih jelas tentang pengembangan dari *balungan mlaku* menjadi *balungan ngracik* diberikan contoh *garap Rog-rog Asem* pada *Ketawang Sinom*.<sup>10</sup>

1 1 . . 3 5 3 n2 5 3 2 p1 3 2 1 ngy  
 @ @ . . # % # n@ . 6 5 p6 @ ! 6 ng5  
 @ @ . . # @ ! n6 . 3 6 pp5 2 1 2 ngy  
 ! ! . . # @ ! n6 ! @ 6 p3 6 5 3 ng2  
 6 6 . . ! @ ! n6 . 3 6 p5 2 1 2 ngy  
 ! ! . . # @ ! n6 ! @ 6 p3 6 5 3 ng2

*Balungan plèsèdan* yang digarap *Rog-rog Asem* pada *Ketawang Sinom Rog-rog Asem* di atas adalah *balungan plèsèdan* yang dicetak tebal pada *gatra* pertama *gong* ketiga, keempat, kelima, dan keenam. Pada umumnya *balungan plèsèdan* dalam sajian karawitan selalu digarap dengan *cengkok gantungan*. Oleh sebab itu *balungan plèsèdan* yang dikembangkan menjadi *balungan ngracik* juga merupakan perpanjangan dari *balungan plèsèdan* tersebut. Sebagai contoh *balungan @ @ . .* menjadi *j@j @ j@j @ j@j @ j@j @*. Akan tetapi pada praktiknya di lapangan dapat disajikan dengan sedikit memberikan variasi pada pukulan keenam dan ketujuh. Pada pukulan yang keenam nada yang digunakan melompat dua nada di bawah nada pokok, sedangkan pada pukulan ketujuh menggunakan satu nada di bawah nada pokok. Pengembangan dari

<sup>10</sup> Notasi tersebut ditranskrip dari beberapa kaset salah satunya kaset judul *Jangkung Kuning*, No. seri: ACD 057



*balungan plèsèdan* menjadi *balungan ngracik* yang terjadi pada Ketawang Sinom adalah seperti di bawah ini.<sup>11</sup>

```

1 1 . .      3 5 3 n2  5 3 2 p1  3 2 1 ngy
@ @ . .      # % # n@   . 6 5 p6  @ ! 6 ngj5@
j@@j@@j6!@   # @ !    n6   . 3 6 np5 2 1 2j  ngy!
j!!!j!!!j56! # @ !    n6   ! @   6 n3  6 5 3 jng26
j66j66j356   ! @ !    n6   . 3   6 p5  2 1 2 ngjy!
j!!!j!!!j56! # @ !    n6   ! @   6 np3 6 5 3 ng2

```

Pengembangan *balungan plèsèdan* yang digarap *Rog-rog Asem* seperti yang telah disebut di depan bukan merupakan pengembangan yang sudah dibakukan. Terdapat bentuk-bentuk pengembangan yang merupakan kesepakatan dari masing-masing kelompok penggarap. Di bawah ini adalah contoh bentuk pengembangan *balungan plèsèdan* yang digarap *Rog-rog Asem* (ditulis melebar atau tidak menggunakan tanda (*mat strip*) yang terdapat pada Ketawang Sinom *Rog-rog Asem laras slendro pathet manyura*.<sup>12</sup>

```

Balungan plèsèdan  @ @ . .   menjadi  @ @ @ @ @ ! # @
Balungan plèsèdan  ! ! . .   menjadi  ! ! ! ! 6 3 2 1
Balungan plèsèdan  6 6 . .   menjadi  6 6 6 6 5 3 2 6

```

Pengembangan dari *balungan plèsèdan* menjadi *balungan ngracik* pada Ketawang Sinom laras *pelog barang* juga menyesuaikan seperti contoh di bawah ini.<sup>13</sup>

```

Balungan plèsèdan  @ @ . .   menjadi  @ @ @ @ @ 6 7 @
Balungan plèsèdan  7 7 . .   menjadi  7 7 7 7 7 5 6 7
Balungan plèsèdan  6 6 . .   menjadi  6 6 6 6 6 3 2 6

```

<sup>11</sup> Jangkung Kuning, No. seri: ACD 057

<sup>12</sup> Suwito Radyo. Wawancara 2 Juni 2013

<sup>13</sup> Suwito Radyo. Wawancara 2 Juni 2013



Mengingat nada-nada yang terdapat dalam *ricikan balungan* sangat terbatas, maka pengembangan *balungan plèsèdan* yang digarap *Rog-rog Asem* juga disesuaikan dengan nada-nada yang tersedia dalam *ricikan balungan*. Keterbatasan nada-nada tersebut mengakibatkan alur lagu yang seharusnya disajikan dengan nada-nada tinggi tidak dapat terpenuhi akibat tersedianya nada-nada dalam *ricikan balungan*. Di bawah ini adalah contoh *balungan plèsèdan* nada kecil yang direalisasikan dengan ketersediaan nada yang terdapat pada *ricikan balungan*.

*Balungan plèsèdan* @ @ . . direalisasikan menjadi 2 2 2 2 2 y 1 2

### c. Garap Ricikan Struktural

*Ricikan* struktural adalah *ricikan* yang berfungsi sebagai pembentuk *gendhing*. Setiap *bentuk gendhing* tersebut dibedakan berdasarkan letak tabuhan dari masing-masing *ricikan* struktural tersebut. Adapun yang dimaksud *ricikan* struktural dalam tulisan ini adalah, *kenong*, *kempul*, *kethuk/kempyang*, dan *gong*.

*Garap Rog-rog Asem* juga dibentuk oleh tabuhan *ricikan* struktural. Apabila dilihat dari letak tabuhan *ricikan* struktural, *garap Rog-rog Asem* menggunakan pola tabuhan *srepegan*. Letak tabuhan *ricikan* struktural, baik *kenong*, *kempul*, dan *kethuk* pada *garap Rog-rog Asem* adalah sama dengan letak tabuhan *ricikan* struktural pada *gendhing* bentuk *srepeg*. Tabuhan *gong suwukan* dalam *garap Rog-rog Asem* juga sering digunakan pada setiap akhir *gatra*. Atas dasar kesamaan letak tabuhan *ricikan* struktural tersebut, maka dapat dipastikan bahwa *garap Rog-rog Asem* menggunakan bentuk *srepeg* yang diterapkan pada *gendhing* bentuk *ketawang*. Di bawah ini adalah letak tabuhan *ricikan* struktural,

baik *kenong*, *kempul*, dan *kethuk* pada *garap Rog-rog Asem* yang ditulis melebar (tanpa menggunakan tanda *mat strip*).

n6	np6	n6	pn6	n6	np3	n5	pn6
+	+	+	+	+	+	+	+

#### d. *Garap Vokal*

Vokal merupakan salah satu unsur musikal dalam karawitan yang dihasilkan atau penyuarannya lewat suara manusia. Terdapat dua bentuk vokal dalam karawitan, yaitu *sindhenan* dan *gerongan*. *Sindhenan* adalah vokal tunggal putri yang dilakukan oleh *pesindhen*, atau *waranggono*, atau *swarawati* dengan lagu yang berirama *ritmis*, sedangkan *gerongan* adalah sajian vokal bersama yang dilakukan oleh sekelompok *wiraswara* (vokalis pria) dengan lagu yang berirama metris (irama lagu mengikuti pulsa atau *ketegan gendhing*). Lagu *gerongan* disajikan mendahului lagu *sindhenan*. Keduanya menggunakan *cakepan* yang sama namun dengan *céngkok* lagu yang berbeda.

Lagu vokal, baik dalam bentuk *sindhenan* maupun *gerongan* sering digunakan dalam sajian *gendhing* karawitan. Demikian halnya dalam *garap Rog-rog Asem* juga menggunakan lagu vokal yang berbetuk *sindhenan* dan *gerongan*. Seperti diketahui bahwa *gendhing-gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem* adalah *gendhing sekar*. *Gendhing sekar* merupakan *gendhing* yang dicipta berdasarkan lagu *sekar* atau *tembang macapat*. *Gendhing* yang dibentuk dari *tembang macapat* selalu tedapat lagu *sindhenan* pokok yang berasal dari lagu *tembang macapat* yang menjadi dasar pembentuknya. Lagu *sindhenan* inilah yang menjadi ciri khas dari *gendhing* yang dimaksud. Lagu *sindhenan* semacam ini

dapat dilihat seperti pada *Ladrang Pucung*, *Ladrang Maskentar/Subasiti* (*Dhandhanggula*), *Ketawang Pangkur Dhudhakasmaran*, *Ketawang Sinom Parijatha*, *Ketawang Sinom Wenigonjing*, dan sebagainya. Semua *gendhing* tersebut dibentuk dari lagu *tembang macapat* dengan nama yang sama.

Sajian *gendhing* dengan *garap Rog-rog Asem* sering menggunakan *andhegan*, yaitu pada *gatra* pertama setelah sajian *gendhing* digarap *Rog-rog Asem*. Pada saat sajian *gendhing* digarap *mandheg* ini, antara lagu *sindhenan* dan *gerongan* disajikan secara bergantian. Lagu *sindhenan* digunakan sebagai *buka celuk* dengan menyajikan satu baris atau satu *gatra tembang macapat*, sedangkan lagu *gerongan* meneruskannya dengan menyajikan satu baris *tembang macapat* berikutnya. Di bawah ini adalah contoh lagu vokal dalam sajian *garap Rog-rog Asem* pada *Ketawang Sinom Rog-rog Asem laras slendro pathet manyura*.<sup>14</sup>

Bal: 1 1 . . 3 5 3 n2  
 5 3 2 p1 3 2 1  
 ngy  
 @ @ . .md # % # n@  
 Sind: @ # ! @ ! 6 z6x c@ @  
*Mum-pung a – nom mar -su - di - ya*

Bal: 6 6 ! p6 @ ! 6  
 jng5n@

Ger: . j.j 6 j6j jkz6kjx c! 6 j.j ! @  
 zj6xj xjk!xjk c6 5  
*A - lan-dha- san ngu - di su - ci*

Bal: pnpj@j n@ pnjp@j n@ npjp6j n! pnp@md #  
 Sind: ! z@x#c@ @ @ @ z!x6x!c@ 6  
 z@x!x@x!c6

<sup>14</sup> Jangkung Kuning, No. seri: ACD 057

*Dè- nya ma-nem-bah Hyang Suk-ma*

Bal: . 3 6 p5 2 1 2  
jngyn!

Ger: . j.j 6 j6j jkz6jkx c! jz5jx jkx3kxj x5x xxxxxxxx x c j  
*Yêk-ti yu - wa - na sa - ka - ti*

Bal: **ppnj !j n! jnp!j n! jnp5j n6 np!md # @**

Sind: ! ! ! z@c! z6x!x@c#  
z!x@c! 6

*A-sih trê-s-na sa sa mi*

Bal: ! @ 6 p3 6 5 3  
ngj26

Ger: j.j ! jz@jx c# jz!jx xjk@xjk c6 3  
j.j 5 6 jz3jx xjk5xjk c3 2  
*Pu - ni - ku da - dya wa - di - né*

Bal: **npppj6j n6 jnp6j n6 npj3j n5 np6md ! @ @ @ ! z!x6x!c@ 6**  
z@x!c6

Sind: *A - doh ma- rang ka - nis - than*

Bal: . 3 6 p5 2 1 2  
jngy!

Ger: . j.j j 6 j6j jkz6xjk c! jz5jx xjk3xjk  
jkx x5xxxx x c j6j j 2 3 jz5xj jkx3kxj c2  
1

*Ing jan-ji tan ka - lih jan - ji*

Bal: **ppnj !j n! jnp!j n! jnp5j n6 np!md # @**

Sind: ! z@x#c@  
z!x@c! 6

*Ta - tag tang - guh*

Bal: ! @ 6 p3 6 5 3  
ng2

Ger: j.j j ! zj@xj jkxj.xjk c# zjk!jxk xj@x c6 3  
j.j j 5 6 zjk3kxj jx5jx c3 2  
*Ssa - guh ing sa - ba- rang kar - ya*

Penggunaan *cakepan sekar* pada sajian *gendhing garap Rog-rog Asem*

juga disesuaikan dengan konteksnya. Apabila sajiannya digunakan untuk

karawitan tari bertema *gandrungan*, maka menggunakan *cakepan* yang isinya pemujaan terhadap seseorang yang dicintai. Seperti yang digunakan dalam drama tari *Ranggalawe Gugur* pada bagian *Minakjingga gandrung* dengan menggunakan *cakepan Sinom*, seperti berikut .

*Ratu ayu pujaningwang  
Ywa sira wangsals mring mami  
Manuta sakarsaningwang  
Sira têtungguling putri  
Karya kêjating ati  
Sira nimas dhuh wong ayu  
Sêsotyaning wanita  
Tuhu mustikaning bumi  
Ratu ayu tambanana brantaningwang*

Selain *sindhenan* dan *gerongan*, dalam *garap Rog-rog Asem* juga terdapat *senggaan*. *Senggaan* berupa suara manusia dengan nada bebas yang dimasukkan di dalam lagu atau *gendhing*. Contoh *senggaan* adalah seperti: *yo, haké*, dan lain sebagainya.<sup>15</sup> *Senggaan* yang digunakan dalam *garap Rog-rog Asem* dilaksanakan secara bersautan yang penyajiannya bersamaan ketika menyajikan *balungan ngracik*. *Senggaan* yang disajikan “*Yok yo yok yo, Haké, haké*, dengan cara terus menerus selama menyajikan *balungan ngracik*”<sup>16</sup>

### 3. Garap Irama

Pembicaraan mengenai irama sudah dikupas secara detail oleh pakar karawitan yaitu Rahayu Supanggah dan Martapangrawit. Rahayu Supanggah menerangkan bahwa dalam irama terdapat dua sisi yaitu irama yang berhubungan dengan aspek ruang dan irama yang berhubungan dengan waktu. Ruang disini

<sup>15</sup> Darsono. “Cokrodiharjo dan sunarso cipto suwarso: Pengrawit Unggulan Luar Tembok Keraton”. Surakarta: Yayasan Citra Etnika. 2002:273

<sup>16</sup> *Aneka Palaran Vol 2*, Nomor seri: DSV 079

diartikan sebagai ruang imajiner yaitu tempat yang masih abstrak sifatnya dan berada di dalam benak *pengrawit*.<sup>17</sup> Sedangkan menurut Martapangrawit, pengertian irama adalah penyempitan dan pelebaran *gatra*.<sup>18</sup>

Para *pengrawit* Jawa juga sering menggunakan istilah irama untuk menyebut *laya* atau tempo sajian *gendhing*. Penyebutan irama dalam arti *laya* atau tempo inilah yang dimaksud pengertian irama yang berhubungan dengan aspek waktu. Dengan demikian, di lingkungan karawitan praktis, satu istilah irama digunakan paling tidak untuk dua pengertian. Pada masing-masing tingkatan irama (dalam kontek ruang: *lancar*, *tanggung*, *dados*, *wiled*, dan *rangkep*), juga terdapat tiga tingkatan irama (dalam kontek waktu: *tamban*, *sedheng*, dan *seseg*). Apabila terdapat pergantian tingkatan irama (ruang), hampir selalu diawali atau ditandai oleh pergantian irama (*laya*) yang dilakukan dengan cara *ngampat*, yaitu perubahan irama (*laya*) yang berjalan dengan cara sedikit demi sedikit, gradual, bukan perubahan yang drastis atau sekonyong-konyong (*nyêklék* atau patah). Sedangkan ketika terjadi perubahan *laya*, belum tentu harus diikuti oleh perubahan irama dalam konteks ruang dan isi (Rahayu Supanggah, 2002 : 128).

Pengertian irama dalam tulisan ini adalah irama dalam arti penyempitan dan pelebaran *gatra* seperti yang dikemukakan Martapangrawit. Menurut Beliau, pergantian irama pada hakekatnya adalah melebarkan atau menyempitkan *gatra* dengan kelipatan atau perbandingan dua. Dalam karawitan Jawa terdapat lima

---

<sup>17</sup> Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II: GARAP*. Surakarta: ISI Press Surakarta. 2007:127

<sup>18</sup> R.L. Martopangrawit. "Pengetahuan Karawitan I". Surakarta: ASKI. 1969:126



jenis atau tingkatan irama, yaitu irama *lancar*, *tanggung*, *dadi*, *wiled*, dan *rangkep*.

Penggunaan irama dalam *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem* secara keseluruhan menggunakan irama *dadi*. Ketika masuk pada *garap Rog-rog Asem laya* berubah secara tiba-tiba (*nyêklèk*) menjadi *seseg* sehingga terkesan terjadi perubahan irama. Namun demikian sajian pada bagian ini tidak sampai merubah irama. *Gendhing* bentuk *ketawang* yang digarap *Rog-rog Asem* disajikan dalam irama *dadi* dengan menggunakan pola *kendhang kalih* dan *kendhang pematut*. Ketika beralih pada pola *kendhang pematut* yang disajikan dengan tempo yang *seseg* inilah yang memunculkan kesan terjadi perubahan irama.

Kesan terdapat perubahan irama juga terjadi karena terdapat perubahan pola tabuhan *ricikan balungan*, yaitu dari *balungan plèsèdan* yang terdiri empat *sabetan balungan gendhing* dalam satu *gatra* menjadi *balungan ngracik* yang terdiri delapan *sabetan balungan gendhing* dalam satu *gatra* yang disajikan secara cepat. Untuk membuktikan bahwa bagian yang digarap *Rog-rog Asem* tersebut tidak terjadi perubahan irama dapat diketahui melalui jumlah pukulan *saron penerus*. Seperti telah disebut di depan bahwa dalam sajian irama *dadi* satu *sabetan balungan* terdapat empat pukulan *saron penerus*. Dengan demikian sajian dalam satu *gatra* terdapat enam belas pukulan *saron penerus*. Hal yang demikian juga terdapat kesamaan jumlah pukulan *saron penerus* pada *gatra* yang digarap *Rog-rog Asem*, yaitu berjumlah enam belas pukulan *saron penerus*.

#### 4. Garap Dinamik



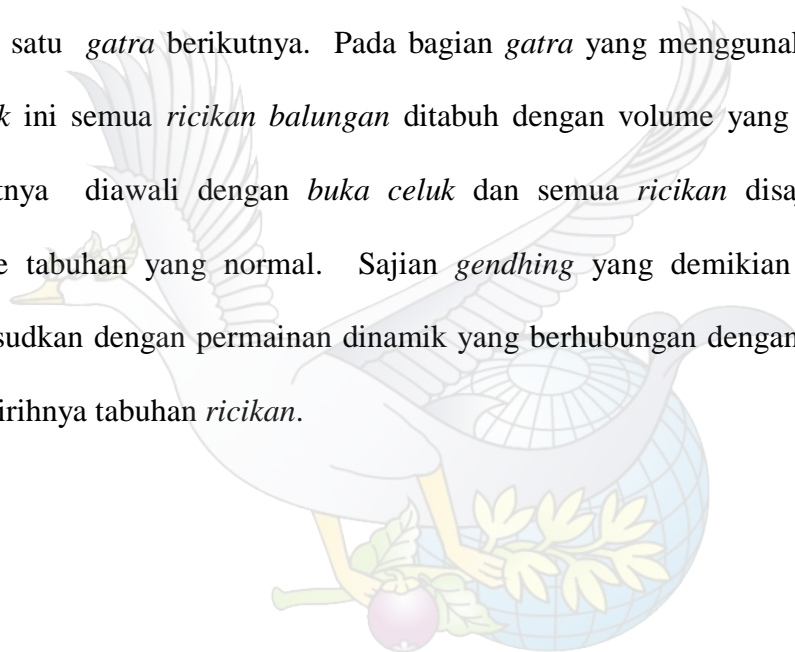
Perubahan musikal dalam karawitan Jawa merupakan tuntutan estetik yang selalu muncul dalam masyarakat karawitan dalam rangka memenuhi kebutuhan ekspresi musikal yang sesuai dengan dinamika zaman dan kebutuhannya. Demikian juga dengan berbagai *garap gendhing* yang berkembang saat ini adalah dalam rangka untuk memenuhi ekspresi musikal bagi penggarapnya. Apabila sebelumnya *garap gendhing* tradisi selalu mengalir, tidak ada gejolak, berkesan halus, maka perubahan tempo serta perubahan dinamik dalam sajian sebuah *gendhing* kadang dilakukan secara mendadak dan terkesan *nyêklèk*.

*Garap Rog-rog Asem* adalah salah satu *garap* dalam sajian *gendhing* yang menonjolkan permainan dinamik. Terdapat dua macam permainan dinamik dalam sajian *gendhing*, yaitu dinamik dalam arti permainan tempo atau cepat lambatnya sajian *gendhing*, dan dinamik dalam arti permainan volume atau keras lirihnya tabuhan. Kedua permainan dinamik tersebut digunakan dalam sajian *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem* sehingga memunculkan *garapan* yang dinamis atau tidak monoton.

Permainan dinamik yang berhubungan dengan tempo atau cepat lambatnya sajian *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem* dilakukan oleh permainan *kendhang* ketika memberi aba-aba dengan pola tertentu. Pola *kendhangan* tersebut berfungsi untuk mengajak permainan *ricikan* lain dari sajian irama *dadi* dengan tempo sedang menuju sajian irama *dadi* dengan tempo cepat atau *seseg*. Setelah semua permainan *ricikan* disajikan dalam tempo yang cepat, kemudian permainan *kendhang* memberi aba-aba dengan pola tertentu untuk mengajak berhenti secara mendadak atau *nyêklèk*. Sajian *gendhing* yang digarap *mandheg* secara *nyêklèk*

tersebut kemudian dilanjutkan dengan sajian vokal sebagai *buka celuk* untuk melanjutkan sajian *gendhing* dengan tempo sedang atau normal. Sajian *gendhing* yang demikian adalah yang dimaksudkan dengan permainan dinamik yang berhubungan dengan tempo sajian.

Permainan dinamik yang berhubungan dengan volume atau keras lirihnya tabuhan dalam *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem* dimulai pada bagian *gendhing* yang disajikan dalam tempo yang *seseg*, yaitu pada saat *sèlèh gong* hingga satu *gatra* berikutnya. Pada bagian *gatra* yang menggunakan *balungan ngracik* ini semua *ricikan balungan* ditabuh dengan volume yang keras. Sajian berikutnya diawali dengan *buka celuk* dan semua *ricikan* disajikan dengan volume tabuhan yang normal. Sajian *gendhing* yang demikian adalah yang dimaksudkan dengan permainan dinamik yang berhubungan dengan volume atau keras lirihnya tabuhan *ricikan*.



## B. Garap Rog-rog Asem Pada Gendhing Bentuk Ketawang.

Seperti telah disebut di depan, bahwa *garap Rog-rog Asem* pada umumnya lebih sering disajikan dalam *gendhing* berbentuk *ketawang* yang pada bagian lagu pokoknya terdapat *balungan plèsèdan* atau nada kembar pada *gatra* pertama setelah *sèlèh* gong. Terdapat beberapa *gendhing sekar* bentuk *ketawang* yang pada bagian lagu pokoknya terdapat *balungan plèsèdan*, di antaranya adalah *Ketawang Sinom*, *Ketawang Kinanthi Sandhung*, dan *Ketawang Gambuh*. Di antara ketiga *gendhing sekar* tersebut yang paling banyak terdapat *balungan plèsèdan* adalah *Ketawang Sinom*. Oleh sebab itu *Ketawang Sinom* tersebut yang paling sering disajikan dengan *garap Rog-rog Asem* sehingga terkenal dengan sebutan *Ketawang Sinom Rog-rog Asem*.

*Gendhing-gendhing* di bawah ini adalah *gendhing* yang biasa disajikan menggunakan *garap Rog-rog Asem* yang diperoleh dari beberapa sumber sebagai bahan analisis *garap*.

### 1. *Ketawang Sinom Rog-rog Asem Laras Slendro Pathet Manyura*<sup>19</sup>

Buka: . 1 1 1      3 3 2 n2    3 3 2 p1    3 2 1 gy  
 \_ 1 1 . .      3 5 3 n2    5 3 2 p1    3 2 1 gy \_  
 Ngelik:  
 @ @ . .      # % # n@    6 6 ! p6    @ ! 6 g5  
 @ @ . .      # @ ! n6    . 3 6 p5    2 1 2 gy  
 ! ! . .      # @ ! n6    ! @ 6 pp3    6 5 3 g2  
 6 6 . .      ! @ ! n6    . 3 6 p5    2 1 2 gy  
 ! ! . .      # @ ! n6    ! @ 6 p3    6 5 3 g2

*Ketawang Sinom* pada bagian *ngelik* atau lagu pokok sebenarnya terdapat lima *gatra* yang mempunyai *balungan plèsèdan* atau nada kembar setelah *sèlèh* gong. Namun dalam praktik yang digarap *Rog-rog Asem* hanya empat bagian,

<sup>19</sup> Jangkung Kuning. Lokananta Record ACD 057

yaitu *gatra* pertama *gong* kedua, ketiga, keempat, dan kelima seperti yang dicetak tebal di atas. Sementara *gatra* pertama pada *gong* pertama digarap *mandheg* yang kemudian dilanjutkan dengan *buka celuk* untuk mengawali sajian *gendhing sekar*. *Garap Rog-rog Asem* diawali setiap *ricikan kendhang* memberi ater atau aba-aba tertentu dengan menggunakan *kendhang ciblon* tepat pada *sèlèh kempul* yang dirangkai dengan pola *kendhangan Rog-rog Asem* hingga digarap *mandheg* pada akhir *gatra* pertama. Sajian *Rog-rog Asem* tidak digarap *mandheg* apabila menjelang suwuk.

*Gatra* pertama yang sebelumnya menggunakan *balungan plèsèdan* dirubah menjadi *balungan ngracik* dan disajikan dengan tempo yang cepat serta volume tabuhan yang keras apabila *ricikan kendhang* sudah menyajikan pola-pola *kendhangan Rog-rog Asem*. *Garap* demikian disajikan secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhannya.

Penggunaan *balungan ngracik* yang disajikan dengan tempo cepat serta volume tabuhan keras terkesan terjadi perubahan irama. Namun sajian yang demikian ini tidak merubah irama sama sekali. Sebagai bukti bahwa *garap Rog-rog Asem* masih disajikan dalam *irama dadi* dapat dilihat dari tabuhan *saron penerus*, dimana tabuhan *saron penerus* pada *balungan ngracik* dalam satu *gatra* tersebut berjumlah 16 (enam belas) *sabetan*.

Di bawah ini adalah contoh rangkaian *garap Rog-rog Asem* pada *Ketawang Sinom* secara utuh.<sup>20</sup>

Ngelik:

---

<sup>20</sup> Jangkung Kuning. Lokananta Record ACD 057

@ @ . .md . . .  
n@  
Buka Celuk: @ # ! @ ! 6 z6x c@ @  
*Mum-pung a – nom mar -su - di - ya*  
Kd: . . . . . P  
Bal: 6 6 ! p6 @ ! 6  
jng5n@  
Ger: . j.j 6 j6j jkz6kjx c! 6 j.j ! @ zj  
*A - lan-dha- san ngu - di su - ci*  
Kd: P B P B . P B ' .  
jkIjjPjkLPkjIjHDjBkjPL jDIB jIBgD  
Bal: pnpj@j n@ pnjp@j n@ npjp6j n! pnp@md .  
Buka eluk: ! z@x#c@ @ @ @ z!x6x!c@  
6 z@x!x@x!c6  
*Dè- nya ma-nem-bah Hyang Suk-ma*  
Kd: I D I D P jBB D I md . . . P  
Bal: . 3 6 p5 2 1 2  
jngyn!  
Ger: . j.j 6 j6j jkz6jkx c! jz5jx jkx3kxj x5x xxxxxxxx  
*Yèk-ti yu - wa - na sa - ka - ti*  
Kd. P B P B . P B ' .  
jkIjjPjkLPkjIjHDjBkjPL jDIBIBgD  
Bal: pnpj !j n! jnp!j n! jnp5j n6 np!md . .  
Buka celuk: ! ! ! z@c! z6x!x@c#  
z!x@c! 6  
*A-sih tres-na sa sa mi*  
Kd. I D I D P jBB D I md . . . P  
Bal: ! @ 6 p3 6 5 3  
ngj26  
Ger: j.j ! jz@jx c# jz!jx xjk@xjk c6 3 j.j 5 6  
*Pu - ni - ku da - dya wa - di - né*  
Kd. P B P B . P B ' .  
jkIjjPjkLPkjIjHDjBkjPL jDIBIBgD  
Bal: npppj6j n6 jnp6j n6 npj3j n5 np6md .  
@ @ @ ! z!x6x!c@ 6  
z@x!c6  
Buka celuk: *A - doh ma- rang ka - nis - than*  
Kd. I D I D P jBB D I md . . . P

Bal: . 3 6 p5 2 1 2  
 jngy!  
 Ger: . j.j j 6 j6j jkz6xjk c! jz5jx xjk3xjk jkx x5xxxx x  
*Ing jan-ji tan ka - lih jan - ji*  
 Kd. P B P B . P B ' .  
jkIjjPjklPkjIjHDjBkjPL jDIBIBgD  
 Bal: **ppnj !j n! jnp!j n! jnp5j n6 np!** # @  
 Snd: ! z@x#c@  
 z!x@c! 6  
*Ta - tag tang - guh*  
 Kd. I D I D P jBB D I . P . I . P . I  
 Bal: ! @ 6 p3 6 5 3 ng2  
 Ger: j.j j ! zj@xj jkxj.xjk c# zjk!jxk xj@x  
 c6 3 j.j j 5 6 zjk3kxj jx5jx c3 2  
*sa - guh ing sa - ba- rang kar - ya*  
 Swk . B . P . P . B KKKO KKKOKKKOKOKgO

## 2. Ketawang Kinanthi Sandhung Laras Slendro Pathet Manyura<sup>21</sup>

Buka: . 2 2 y 1 2 3 2 y 1 2 3 6 5 3 g2  
 . . 2 y 1 2 3 2 y 1 2 p3 6 5 3  
 gn2  
 . . 2 1 y t e t ! ! . p. # @ !  
 gn6  
 Ngelik: . . 6 . ! @ ! n6 ! @ 6 p5 ! 6 5  
 g3  
 . . 3 5 6 5 3 n5 2 3 5 p3 2 1 y  
 gt  
 2 2 . . 3 5 3 n2 y 1 2 p3 6 5 3  
 g2

Seperi telah disebut di depan bahwa bagian yang digarap *Rog-rog Asem* adalah *balungan plèsèdan* dan atau *balungan nggantung* setelah *sèlèh gong*. *Ketawang Kinanthi Sandhung* seperti contoh di atas pada bagian ngelik atau lagu pokok terdapat satu *balungan plèsèdan* atau nada kembar setelah *sèlèh gong*,

<sup>21</sup> Sajian gendhing ini ditemukan dalam rekaman kelompok karawitan Ngripto Laras

yaitu terdapat pada *gatra* pertama *gong* ketiga seperti dicetak tebal di atas. Selain itu, pada *gatra* pertama *gong* kedua terdapat *balungan nggantung* yang juga sering digarap *Rog-rog Asem*. *Balungan nggantung* yang dimaksud dalam *Ketawang Kinanthi Sandhung* ini adalah setelah *seleh gong 3 (lu)* kemudian terdapat nada kosong dua kali. Dalam praktik karawitan nada kosong dua kali seperti ini merupakan perpanjangan dari nada sebelumnya, yaitu nada **3 (lu)**. Walaupun *balungan nggantung* tersebut kemudian berakhir dengan nada **5 (ma)**, tetapai dalam praktik *garap Rog-rog Asem* bagian tersebut digarap *seleh 3 (lu)*, sehingga *balungan* tersebut apabila disajikan dengan *garap Rog-rog Asem* maka berubah menjadi . . **3** .

Perubahan dari *balungan nggantung* menjadi *balungan ngracik* yang terjadi pada kasus *Ketawang Kinanthi Sandhung* yang digarap *Rog-rog Asem* dapat dilihat seperti di bawah ini:

. . 3 5 menjadi 3 3 3 3 3 1 2 3

Dengan penambahan *garap Rog-rog Asem* pada *balungan nggantung* seperti di atas, maka dalam sajian *Ketawang Kinanthi Sandhung* terdapat dua bagian yang digarap *Rog-rog Asem*, yaitu bagian *ngelik gatra* pertama *gong* kedua dan *gong* ketiga. Di bawah ini adalah contoh rangkaian *garap Rog-rog Asem* pada *Ketawang Kinanthi Sandhung* secara utuh.

Ngelik:

Bal: . . 6 .md . . .  
n6

Buka celuk: ! @ @ @ z@c! z6x!x@c# z!x@c! 6

*Pu-na-pa ta mi – rah ing – sun*

Kd. . . . . . . P



Bal: ! 2 6 p5 2 3 5  
jgn3n3

Ger: j.! zj@jx xjk.c# zjjk!xj@c6 5 j.6 jz6xjjk!c@  
*Pri - ha - tin was - pa gung mi - jil*

Kd. P B P B . P B ' .  
jkIjjPjklPkjIjHDjBkjPL jDIB jIBgD

Bal: pjn3j p3 njnnnp3j n3 npnj1j n2 pn3 md  
Buka celuk: 6 ! 6 @ ! z6cx!  
z6x5xx3xc5 z5

Kd. I D I D P jBB D I md . . . P  
*Tu-hu dahat tanpa kar - ya*

Bal: 2 3 5 p3 2 1 y  
jgntn2

Ger: jx.x3xx2 . 6 j6j jkz6c5 z3x xx x x x xx  
x c5j jk.2 jz1jx c2 zjkyxjqcy t  
*Sêngkang ri - nê - mê - kan Gus - ti*

Kd. P B P B . P B ' .  
jkIjjPjklPkjIjHDjBkjPL jDIB jIBgD

Bal: ppjn2j n2 pnj2j n2 pnjy j n1 pn2 3  
Sind: 3 5 5 5 6 3  
z5x3c2 2

Kd. I D I D P jBB D I . P . I . P . I  
*Gêlung ri-nu-sak sê - kar - nya*

Bal: y 1 2 p3 6 5 3 ng2  
Ger: j.jkzyc2 jz1jkx.c2 z2jjx jkx1c3 3  
j.j 5 6 jjjkz3jx5c3 2  
*Su - ma - wur gam - bir mê - la - thi*

Swk . B . P . P . B KKKO KKKO KKKO  
KOKgO

### 3. Ketawang Gambuh Laras Slendro Pathet Manyura<sup>22</sup>

Buka: y . 1 2 3  
. 3 . 3 . y . 1 . 2 . 3 . 1 .  
g2  
\_ . . 2 y 1 2 3 n2 y 1 2 3 6 5 3  
g2\_  
Ngelik

<sup>22</sup> Suwito Radyo. Wawancara 2 Juni 2013.

. . @ . @ ! 6 nj56 j35 6 3 2 . ! 6  
 jg56  
 j35 6 3 2 . 1 3 n2 5 6 5 3 2 1 y  
 gt  
 2 2 . . 3 5 3 n2 y 1 2 3 6 5 3  
 g2

*Ketawang Gambuh* di atas pada bagian *ngelik* hanya terdapat satu *balungan plèsèdan* atau nada kembar setelah *sèlèh gong*, yaitu pada *gatra* pertama *gong* ketiga. *Garap Rog-rog Asem* pada bagian tersebut pada dasarnya sama dengan *garap* yang ada dalam *Ketawang Sinom* maupun *Ketawang Kinanthi Sandhung* seperti yang telah diterangkan di atas. *Ketawang Gambuh* yang digarap *Rog-rog Asem* biasanya disajikan dalam karawitan tari atau wayang pada adegan *gandrungan* dengan menggunakan *kendhang ciblon* dengan pola *pematut*. Terdapat pola *kendhangan pematut* yang sangat khas dalam sajian *Ketawang Gambuh*, yaitu mengacu pada *balungan ngracik* yang terdapat pada *gatra* ketiga *gong* pertama, dan *gatra* pertama *gong* kedua seperti yang dicetak tebal di atas. Pola *kendhangan pematut* tersebut untuk mendukung gerakan tari yang memunculkan rasa *gecul*. Adapun pola *kendhangan pematut* yang memunculkan rasa *gecul* tersebut adalah seperti di bawah ini:

. I jPL D jPL D D I (notasi diperpanjang)

Di bawah ini adalah contoh rangkaian *garap Rog-rog Asem* pada *Ketawang Gambuh* yang menggunakan pola *kendhangan pematut* secara utuh.<sup>23</sup>

Ngelik:

Bal: . . @ . md . . .  
 jn56

<sup>23</sup> Suwito Radyo. Wawancara 2 Juni 2013

Buka celuk:

@ @ @ ! z!c@ 6

jz5x6

*Sê-kar gam-buh ping ca-tur*

Bal: j3j 5 6 3 p2 . ! 6 gj56

Ger: jx3jx x5x x x cj6j 3 j3j kz3c5 2 j.j ! j@j k.

*Kang ci-na- tur*

*po - lah kang ka - lan-tur*

Bal: j3j 5 6 3 2 . 1 3  
n2

Ger: jx3jx x5x x x c6 . . j.j 2 1 jz3jx c5

*Tan - pa tu - tur*

Bal: 5 6 5 p3 2 1 y

**gjt2**

Ger: . j.j 6 j6j kz6c5 z3x xx x xx xx x

cj5j 2 jz1jx c2 jzyjz kz1cy t

*Ka - tu - la tu -*

*la ka - ta - li*

Bal: j2j 2 j2j 2 j1j 3 2 3 5 3 2

Sind: 3 5 5 5 6 3 z5x c3 2

*Ka-da-lu war- sa ka - tu - tuh*

Bal: y 1 2 3 6 5 3 g2

Ger: j.j kzyc2 jz1jx c2 jz2xj kx1c3 3 j.j 5 6

*Ka - pa - tuh pan da - di a - won*

Di bawah ini ditulis kendhangan *pematut garap Rog-rog Asem* secara urut:

												nP
.	I	jPL	D	jPL	D	D	I	.	.	.	.	'
.	.	I	jKP	jPL	D	B	jPL	D	I	B	jIK	j.V jPL gD
.	I	jPL	D	jPL	D	D	I	.	P	.	B	P . B P
.	.	jKI	jKP	jIV	jPL	D	jIH	jPL	D	B	jPL	D
jBD	jBI	j.I	I	jBD	jBI	j.I	I	jIH	jPL	D	I	D I
.	.	I	jKP	jPL	D	B	jPL	D	B	.	D	I . gD
.	I	D	.	I	D	.	P	B	B	D	.	I
swk.	.	P	.	.	I	.	.	P	.	.	.	nI
.	.	B	.	.	P	.	.	P	.	.	.	pB
K	K	K	O	K	K	K	O	K	K	K	O	gO

### C. Garap Rog-rog Asem Pada Gendhing Bentuk Ladrang.

Seperti telah disebut di depan bahwa *garap Rog-rog Asem* pada umumnya lebih sering disajikan dalam *gendhing* berbentuk *ketawang*. Namun demikian dalam penelitian ini ditemukan satu *gendhing* bentuk *ladrang* yang digarap *Rog-rog Asem*, yaitu *Ladrang Pangkur Rog-rog Asem* garapan Ki Nartasabdha.

Ki Nartasabdha adalah seorang dalang terkenal, sekaligus pencipta *gendhing* yang produktif. Beliau banyak melakukan pengembangan dan melahirkan karya-karya baru dalam karawitan Jawa. Berkat produktivitasnya, terlahir karya karawitan dengan warna populer dalam jumlah banyak dan beragam. *Gendhing-gendhing* karangannya sebagian besar menitikberatkan pada *garapan* vokal dengan mengusung tema-tema yang menyangkut kehidupan manusia sehari-hari seperti: cinta atau kisah-kisah tentang asmara, dunia pertanian, pekerjaan atau profesi masyarakat kelas bawah, keindahan alam, pembangunan, dan kampanye politik, serta ceritera dan tokoh yang terkait dengan pertunjukan wayang. Ki Nartasabdha banyak mengaransemen atau melakukan tafsir *garap* terhadap *gendhing* yang sudah ada. Bentuk tafsir *garap* yang dilakukan sebagian besar berupa mencipta lagu vokal baru serta tafsir irama yang diterapkan pada *gendhing-gendhing* tradisi yang sudah ada sebelumnya. Salah satu *garapan* beliau diberi judul *Pangkur Rog-rog Asem*.

Judul *Rog-rog Asem* yang digunakan dalam sajian *Pangkur* bukan diambil dari tema yang terkandung dalam syair lagu, melainkan diambil dari nama *garap* sajian yang disebut *Rog-rog Asem*. *Garap Rog-rog Asem* yang dimaksud dalam sajian *Ladrang Pangkur* tersebut adalah *garapan* yang berpijak dari tafsir dinamik, yaitu volume tabuhan yang keras maupun tempo sajian yang cepat serta

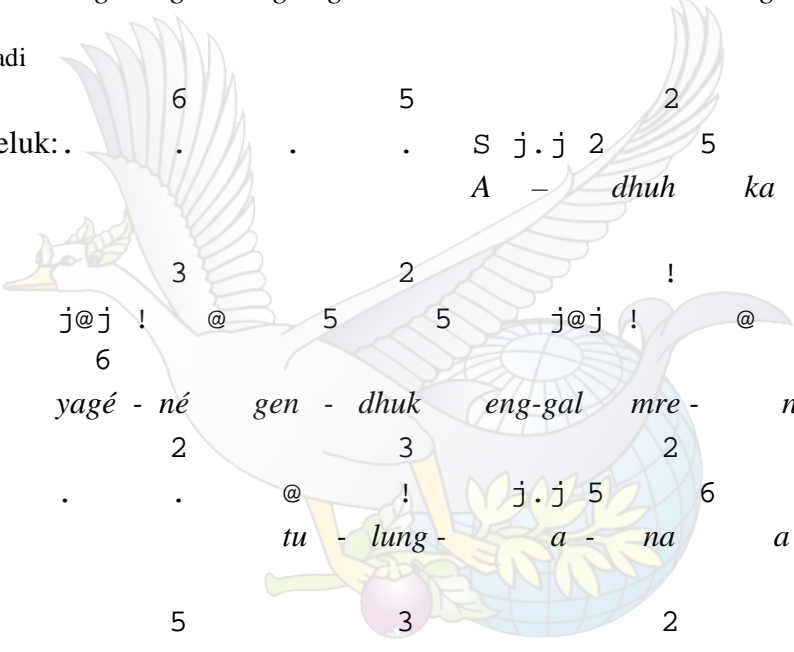
peralihan irama yang dilakukan secara *nyêklèk* pada saat *sèlèh gong*. *Garapan* sajian *Ladrang Pangkur* yang mengakibatkan terjadinya perubahan irama secara *nyêklèk* dari *irama dados* menjadi *irama tanggung* inilah yang disebut *garap Rog-rog Asem*. Proses terjadinya perubahan irama tersebut terjadi ketika *ricikan kendhang* menyajikan pola *kendhangan ater* menjelang *sèlèh gong* yang semula *irama dadi* untuk menuju *garap* menuju *irama tanggung* yang dilakukan secara *nyêklèk*. Sajian dalam *irama tanggung* ini menggunakan pola *kendhangan* seperti yang digunakan pada *garap Rog-rog Asem* bentuk *ketawang* pada umumnya. Oleh karena *garap Rog-rog Asem* bentuk *ladrang* ini disajikan dalam *irama tanggung*, maka bagian yang digarap *Rog-rog Asem* adalah sebanyak dua *gatra*, yaitu *gatra* pertama dan kedua atau selama satu *kenongan ladrang Pangkur*. Hal ini berbeda dengan *garap Rog-rog Asem* bentuk *ketawang* yang disajikan dalam *irama dadi* sehingga hanya satu *gatra* yang digarap *Rog-rog Asem*.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan *garap* antara *garap Rog-rog Asem gendhing* bentuk *ketawang* pada umumnya dengan *garap Rog-rog Asem gendhing* bentuk *Ladrang Pangkur* garapan Ki Nartasabdha. Perbedaan antara keduanya adalah terletak pada *garap irama*. *Garap Rog-rog Asem* pada *gendhing* bentuk *ketawang* tidak terdapat perubahan irama, yaitu semuanya disajikan dalam *irama dadi*, sedangkan *garap Rog-rog Asem* pada *Ladrang Pangkur* terdapat perubahan irama, yaitu dari *irama dadi* menjadi *irama tanggung*. Perbedaan lainnya, yaitu sajian *Pangkur Rog-rog Asem* tidak terdapat *garapan* seperti *srepeg*. Hal ini disebabkan pada *gatra* pertama *Ladrang*

*Pangkur* tidak terdapat nada kembar yang dapat digarap *srepeg*. Maka sebagai gantinya, pada *kenongan* pertama digarap irama *tanggung* dengan perubahan irama secara *nyêklèk*, kemudian *mandheg* secara mendadak pada *kenongan* pertama. Sajian selanjutnya diawali dengan *buka celuk* seperti pada sajian *Sinom Rog-rog Asem*. Di bawah ini adalah contoh *Ladrang Pangkur Rog-rog Asem* garapan Ki Nartasabdha.

*Ladrang Pangkur Rog-rog Asem Laras Slendro Pathet Sanga*<sup>24</sup>

Irama Dadi



Bal: 6 5 2 1

Buka celuk: . . . S j.j 2 5 6 !  
A - dhuh ka - kang

Bal: 3 2 ! 6

Ger: j@j ! @ 5 5 j@j ! @ zj5xj  
c! 6  
yagé - né gen - dhuk eng-gal mre - ne - a

Bal: 2 3 2 p1

Ger: . . @ ! j.j 5 6 @ !  
tu - lung - a - na a - ku

Bal: 5 3 2 1

Ger: j.j 5 5 j.j 5 jk5k j5j jj jk5jk 5 jk6kj j5  
ndang - re - ne - a a - ku kang ba-kal nu-lung-i

Bal: 3 2 1 y

Ger: j.j 5 jz5jx c@ j.j 5 2 j6j ! 6  
zj5jx c! 6  
a - dhuh ka - kang lho kok le - le - wa

Bal: 2 1 y gt

Ger: j.j 2 jz3jx c5 j.j ! 6 j2j 3 j5j  
3 j1j y t  
pan - cen nge - ne lu-wih be-cik pra-sa - ja

<sup>24</sup> *Pangkur & Palaran*. Ira Recording. WD 501

Kd            O jKIjKPjIP jLD jPLD B            jPL D I .    D I . gD

*Irama tanggung*

Bal:            2            1            2            y            2            1            y            nt

md

Kd.            I            D            I            D            P            B            jKj P    I

Keterangan garap:

1. Sajian diawali dengan *buka celuk* dengan menggunakan syair lagu gubahan baru.
2. Sajian berikutnya digarap dalam *irama dadi* dengan menggunakan pola kendhangan *sekaran pematut* hingga menjelang *sèlèh* gong.
3. Satu *gatra* menjelang *sèlèh gong* merupakan pola kendhangan *ater* atau peralihan untuk menuju *irama tanggung*.
4. Setelah *sèlèh gong* selama dua *gatra* disajikan dalam *irama tanggung* dengan menggunakan pola kendhangan *Rog-rog Asem*
5. Tabuhan *ricikan balungan* dalam *irama tanggung* disajikan dengan volume yang keras dan tempo sajian yang cepat yang merupakan ciri khas dari *garap Rog-rog Asem*.



## BAB IV

### ANALISIS GARAP ROG-ROG ASEM

#### A. Garap Rog-rog Asem Berdasarkan Fungsi Gendhing

Fungsi hubungan terhadap seni lain merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap penciptaan dan atau *garap* sebuah *gendhing*. Maksud fungsi hubungan seni lain yaitu kehadiran karawitan selain untuk *klenengan* (karawitan mandiri) tetapi juga sering digunakan untuk melayani kebutuhan penyajian kesenian lain. Demikian halnya dengan *garap Rog-Rog Asem*, selain disajikan dalam acara *klenengan*, *garap Rog-Rog Asem* juga sering disajikan untuk keperluan lain seperti tari, wayang, maupun *kethoprak*.

##### 1. Garap Rog-rog Asem Sebagai Gendhing Klenengan

*Klenengan* bisa disebut sebagai karawitan mandiri apabila sajiannya tanpa harus mendukung atau diikuti keperluan lain seperti tari, wayang, maupun *kethoprak*. Pada sajian *klenengan* sering dikaitkan dengan acara adat seperti khitanan, mantu, serta syukuran dan hajatan. Di dalam *klenengan*, selain menyajikan *gendhing-gendhing* yang halus, juga menyajikan *gendhing-gendhing* yang *gayeng* untuk menghindari kebosanan penonton. Salah satunya dengan menyajikan *gendhing garap Rog-Rog Asem* seperti *Ketawang Sinom Rog-Rog Asem*, *Ladrang Pangkur Rog-Rog Asem*, dan sebagainya. *Garap Rog-Rog Asem* adalah salah satu *garap* yang musikalitasnya *gayeng*. Oleh sebab itu sajian ini dapat untuk membangkitkan semangat penonton supaya tidak mengantuk.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Wakijo. Wawancara 1 Mei 2013

Sajian *Rog-Rog Asem*, selain disajikan dalam konser langsung juga ditemukan dalam berbagai rekaman. Sajian *Gendhing garap Rog-Rog Asem* dalam *klenengan* biasanya disajikan di dalam rangkaian *gendhing mrabot*.<sup>2</sup> *Mrabot* adalah sajian *gendhing* yang terdiri dari beberapa rangkaian *gendhing* yang meliputi berbagai ragam, bentuk, struktur, *garap*, dan berbagai macam irama dalam alur yang sama serta saling terkait.<sup>3</sup> *Gendhing garap Rog-Rog Asem* dalam *mrabot* diantaranya dimulai dari *Bawa Suraretna katampen Glewang Gonjing minggah Ladrang Ginonjing kalajengaken Ketawang Sinom Rog-Rog Asem terus Slepegan njantur Palaran Dandanggula wacan laras slendro pathet manyura*.<sup>4</sup> Selain itu sajian *garap Rog-rog Asem* dalam *garap mrabot* dimulai dari *Ketawang Sinom Rog-rog Asem kalajengaken Srepeg terus Palaran Pangkur Manuhara Laras Pelog Pathet Barang*.<sup>5</sup>

Selain disajikan dalam bentuk *mrabot*, *garap Rog-Rog Asem* ada kalanya disajikan secara mandiri atau hanya satu *gendhing* saja seperti sajian *Ketawang Kinanthi Sandhung*. Selain itu *garap Rog-Rog Asem* juga terdapat dalam kaset rekaman oleh grup karawitan Condhong Raos pimpinan Ki Nartosabdo yaitu *Ladrang Pangkur Rog-Rog Asem*.<sup>6</sup>

---

<sup>2</sup> Sajian *Gendhing Rog-rog Asem* dalam *garap mrabot* dapat ditemui dalam beberapa rekaman diantaranya dalam kaset *Jangkung Kuning*. Lokananta record. ACD-057, *Aneka Palaran Vol 2*, Nomor seri: DSV 079.

<sup>3</sup> Darsono. "Garap Mrabot Gendhing Onang-onang Rara Nangis, Jingking, Ayak-ayakan, Srepeg, Palaran". Laporan Penelitian. Surakarta:STSI Surakarta, 2002:13

<sup>4</sup> *Jangkung Kuning*. Lokananta record. ACD-057

<sup>5</sup> *Aneka Palaran Vol 2* Nomor seri: DSV 079

<sup>6</sup> *Pangkur & Palaran*, Ira Recording. WD 501

## 2. Garap Rog-Rog Asem dalam Karawitan Tari

Tari merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan yang menggunakan gerak sebagai medium utama. Gerak anggota tubuh tersebut diselaraskan dengan bunyi musik atau gamelan. Musik gamelan sangat mempunyai arti penting untuk memberi nyawa ketika tari itu sedang berlangsung. Selain itu juga berguna untuk memberikan tekanan gerak tari supaya lebih terasa. Misalnya pada sekaran *menthogan* yang diwujudkan dalam gerak *menthogan*, maka akan memantapkan gerak tari itu. *Gendhing* tidak semata-mata mengiringi tari tetapi merupakan bagian yang utama yang dapat menghidupkan tari baik dari segi unsur ruh tari, karakter pada tari, maupun rasa. Dengan demikian pemilihan *gendhing* atau lagu yang digunakan sebagai karawitan tari harus memiliki karakter dan rasa yang sesuai dengan tarinya.

Sajian *garap Rog-Rog Asem* banyak digunakan dalam karawitan tari, yaitu bentuk tarian yang bertema *gandrungan* (jatuh cinta). Beberapa kaset rekaman karawitan tari bertema *gandrungan* yang di dalamnya terdapat *garap Rog-Rog Asem* di antaranya adalah drama tari *Ranggalawe Gugur* adegan *Minakjingga Gandrung*,<sup>7</sup> Tari *Burisrawa Gandrung*,<sup>8</sup> dan sebagainya. Sajian *garap* ini dalam kesenian tari divisualkan dengan gerakan *pondhongan* (kedua tangan di angkat setinggi dada), sebagai ungkapan suatu keinginan untuk memiliki seseorang yang dicintai dan seakan ingin menggendhongnya untuk membawa pergi.

---

<sup>7</sup> Ronggolawe Gugur. Dokumentasi Perpustakaan ISI Surakarta Pustaka Pandang Dengar

<sup>8</sup> Tari Tradisional Jawa Tengah. Duta Record. No. Seri: 129

*Garap Rog-rog Asem* sering muncul untuk adegan *gandrungan*. Dalam *garap* ini *vokal* digunakan sebagai ungkapan seseorang untuk menyampaikan isi hati, sedangkan *garap Rog-rog Asemnya* adalah salah satu bentuk visualitas gerakannya untuk menekankan bahwa seseorang ini benar-benar ingin memilikinya, sehingga kedudukan vokal dalam hal ini sangat penting. *Garap Rog-rog Asem* dalam sajian karawitan tari biasanya menggunakan rangkaian *gendhing* yang sudah dipaket. Sebagai contoh, dalam tarian *Burisrawa Gandrung* dimulai dari *Ada-ada*, *Lancaran Majemuk*, *Ketawang Sinom Rog-rog Asem*, *Uran-uran*, *Lancaran Bribil*, *Ada-ada*, *Palaran*, *Srepeg*. Demikian juga apabila disajikan dalam drama tari *gendhingnya* juga dipaket.

### 3. Garap Rog-Rog Asem dalam Karawitan Wayang

Kesenian wayang merupakan salah satu bentuk kesenian dengan multi medium yang menggambarkan kehidupan di jagat raya. Wayang merupakan alat peraga (simbolisme manusia), sedangkan karawitan merupakan perlambang irama hidup atau situasi dan kondisi yang selalu mengiringi setiap kehidupan di atas jagat raya, termasuk di dalamnya situasi yang menyenangkan, sedih, haus, lapar, dan keperluan lainnya.<sup>9</sup> Karawitan merupakan bagian penting di dalamnya. Semua adegan selalu membutuhkan karawitan, mulai dari *jêjêr*, *ada-ada*, *sulukan*, *grimmingan*, dan lain sebagainya.

Terdapat beberapa jenis pertunjukan wayang di antaranya wayang kulit, wayang wong, wayang golek, wayang klithik, wayang bèbèr. Wayang wong

---

<sup>9</sup> Bambang Yudoyono. *Gamelan Jawa Awal Mula, Makna Masa Depan*. Kebayoran Baru. 1983: 48-49

diadopsi dari wayang kulit dengan mengambil manusia sebagai peraganya. Wayang *bèbèr*, dinamakan wayang *bèbèr* karena pertunjukan dengan menggunakan media berupa lembaran lembaran (*bèbèran*) yang dibentuk menjadi tokoh tokoh dalam cerita wayang baik *Mahabharata* maupun *Ramayana*. Wayang golek adalah wayang yang berbentuk boneka yang terbuat dari kayu. Boneka tersebut bentuknya menyerupai sosok manusia. Wayang *klithik* merupakan wayang yang terbuat dari kayu. Pertunjukan wayang semakin bertambah jenisnya.

Dalam dunia pewayangan, *gendhing* merupakan unsur yang penting. Fungsi *gendhing* dalam pertunjukan wayang untuk menguatkan suasana yang dibutuhkan dalam adegan serta untuk memberikan rasa tertentu terhadap karakter tokoh yang ditampilkan, sehingga diharapkan dapat mendukung esensi lakon yang ditimbulkan dari rasa musikal serta dapat mendukung suasana dalam adegan.<sup>10</sup> *Gendhing* yang disajikan dalam wayang tidak semua *gendhing*, tetapi harus disesuaikan berdasarkan suasana dalam setiap adegannya. Terdapat beberapa adegan *jêjêran* dengan menggunakan *gendhing* tersendiri. Ketika repertoar *gendhing* digunakan untuk mendukung pertunjukan wayang, maka *gendhing-gendhing* tersebut harus mengikuti aturan dalam *garap* wayangan. Pemilihan repertoar *gendhing* biasanya selain pertimbangan suasana, juga mempertimbangkan durasi waktunya. Hal ini disebabkan dalam pewayangan juga dibatasi oleh waktu, seperti yang terjadi pada pakeliran padat yang muncul dewasa ini. Pakeliran yang dulu biasa digelar semalam suntuk, maka sekarang ini hanya dipentaskan tujuh sampai delapan jam. Oleh sebab itu *gendhing-gendhing* yang digunakan juga harus ditata dengan baik.

---

<sup>10</sup> Soetarno. *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme*. Surakarta: STSI Press, 2005:65

*Garap Rog-rog Asem* digunakan dalam karawitan wayang pada adegan *gandrungan*, seperti *Rahwana gandrung*, *Dasamuka gandrung*, dan lain-lain. Adegan tersebut biasanya termuat dalam satu *lakon*, misalnya *Rahwana Gandrung* dalam *lakon Ramayana*, dan sebagainya. Dalang yang sering menggunakan garapan *Rog-rog Asem* salah satunya adalah Ki Purba Asmara. *Garap Rog-rog Asem* ditemukan dalam sebuah rekaman video pakeliran padat dalam lakon Anoman Duta. Sajian *Rog-rog Asem* disajikan pada adegan *Rahwana gandrung* dengan Dewi Sinta.

#### **4. Garap Rog-Rog Asem dalam Karawitan Kethoprak**

*Kethoprak* merupakan salah satu drama tradisional yang menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana dialognya. *Kethoprak* zaman dulu adalah *Kethoprak Lesung* dengan menggunakan iringan lesung. Sedangkan perkembangannya dengan menggunakan gamelan hingga sampai sekarang.

*Kethoprak* merupakan kesenian yang mengadopsi dari wayang *wong*. Perbedaan antara keduanya adalah dalam penggunaan lakon. Wayang *wong* seperti halnya pada wayang kulit menggunakan lakon yang diambil dari kisah *Ramayana* dan *Mahabharata*. Sedangkan dalam *kethoprak* menggunakan lakon yang diambil dari cerita *panji*, *babad*, dan cerita yang bernuansa kerakyatan seperti kisah *Dhamarwulan*, *Harya Penangsang Gugur*, *Bawang Merah Bawang Putih*, *Jaka Tarub Nawang Wulan*, dan lain sebagainya.

Musik (gamelan) sangat berperan penting di dalam kesenian *Kethoprak*. Selain untuk mengiringi *tembang*, juga berfungsi sebagai pengiring adegan, ilustrasi penggambaran suasana cerita, memberi tekanan dramatik, penyekat



adegan yang satu dengan yang lain, serta digunakan untuk menimbulkan efek suara yang dikehendaki. *Kethoprak* menggunakan *tembang* sebagai salah satu cara untuk menyampaikan ekspresinya. Oleh karena itu pemain *ketoprak* diharapkan tidak hanya pandai berakting saja tetapi juga harus pandai bernyanyi dan menari.

*Garap Rog-Rog asem* dalam karawitan *kethoprak* juga sering digunakan dalam adegan *gandrungan*. Adegan *gandrungan* dalam *kethoprak* terdapat dalam kaset rekaman *kethoprak* dengan lakon *Panji Semirang Asmarantaka* oleh mahasiswa UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Kethoprak Taruna Budhaya pada tahun 2007. Dalam lakon tersebut terdapat adegan *gandrungan* yaitu antara *Klana* gandrung dengan *Dewi Sekartaji* menggunakan *Ketawang Sinom Rog-Rog Asem*. Adegan *gandrungan* yang lain yang biasa disajikan dalam lakon *kethoprak* adalah *Minakjingga gandrung* dengan *Dewi Kencana Wungu* dalam lakon *Damarwulan*. Sajian *Garap Rog-Rog Asem* ini biasanya disajikan ketika berdialog.

### **B. Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Garap Rog-rog Asem**

Perubahan *garap* sajian *gendhing* dalam karawitan Jawa merupakan sesuatu hal yang wajar dalam rangka memenuhi tuntutan estetikanya. Perubahan *garap* tersebut semakin pesat berubah seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini terjadi karena tidak adanya patokan ataupun larangan bagi seniman untuk mengolah, bahkan menggubah suatu *gendhing* untuk menjadi sesuatu yang lebih indah dan menarik. Selain itu pada dasarnya *gendhing-gendhing* Jawa itu mempunyai sifat yang lentur dan luwes sehingga bisa saja digubah sesuai dengan tujuan yang diinginkan.



Mengembangkan *garap* sajian pada *gendhing* yang sudah ada sangat sering dilakukan oleh seniman. Salah satunya bentuk *garap Rog-rog Asem* pada suatu *gendhing*. Munculnya *garap* tersebut tentunya juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah tafsir *garap*, perbedaan fungsi, dan kreatifitas seniman.

### 1. Tafsir Garap

*Garap* adalah suatu tindakan kreatif yang di dalamnya menyangkut masalah imajinasi, interpretasi pengrawit dalam menyajikan suatu instrumen atau vokal. Unsur-unsur penting dari *garap* dalam karawitan terdiri atas *ricikan*, *gendhing*, *balungan gendhing*, vokabuler *céngkok*, dan *wiledannya*, serta *pengrawit*.<sup>11</sup> Berpijak dari konsep *garap* tersebut, maka untuk menganalisis munculnya *garap Rog-rog Asem* yang disebabkan oleh faktor *garap* akan dilihat dari unsur *ricikan*, *balungan gendhing*, dan peran *pengrawit*.

#### a. Tafsir *garap ricikan*.

*Gendhing-gendhing* tradisi Gaya Surakarta masih terbuka terhadap tafsir *garap ricikan*. Tafsir *garap* tersebut biasanya lebih sering dilakukan oleh beberapa *ricikan garap* seperti *rebab*, *gender*, *gambang* yang berperan penuh untuk memberi isian terhadap *balungan gendhing* yang ada. Setiap pengrawit mempunyai tafsir yang berbeda-beda. Misalnya dalam menafsir *céngkok genderan*, *céngkok rebaban*, *sindhenan* dan sebagainya sangat tergantung berdasarkan kemampuan masing-masing. Selain menafsir dengan memberi isian *céngkok*, *gendhing* juga dapat ditafsir untuk disajikan dengan *garap* baru atau

---

<sup>11</sup> Rahayu Supanggah. "Pokok-pokok Pikiran Tentang Garap". Makalah disampaikan dalam diskusi jurusan Karawitan ASKI Surakarta. 1983: 1

dengan cara gubahan, baik dilakukan dengan memberi tambahan *garap* maupun mengurangi *garap* yang sudah ada. Dalam hal ini *ricikan kendhang* sangat berperan dalam menentukan tafsir *garap* suatu *gendhing*. *Garap Rog-rog Asem* adalah contoh sebuah garapan yang ditentukan oleh tafsir *garap* dari *ricikan kendhang*. Dengan menggunakan pola *kendhangan* tertentu, *ricikan kendhang* mengajak kepada seluruh *ricikan* yang bermain dalam sajian suatu *gendhing* untuk menyajikan *garap Rog-rog Asem* sesuai dengan yang diinginkan. Berhubung *balungan* yang digarap *Rog-rog Asem* hanya satu *gatra*, maka pola *kendhangan*-nya tidak terlalu panjang, yaitu dimulai pola *kendhangan ater* pada satu *gatra* sebelum *sèlèh gong* sampai pada satu *gatra* sesudah *sèlèh gong*. Tafsir *garap ricikan kendhang* dalam *garap Rog-rog Asem* juga berperan dalam menentukan *mandheg* atau tidak *mandheg*. Seperti diketahui bahwa kebiasaan dalam *garap Rog-rog Asem* selalu menggunakan *garap mandheg*. Namun demikian kadang-kadang sajian *garap Rog-rog Asem* juga tidak menggunakan *garap mandheg*. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa tafsir *garap ricikan kendhang* sangat berperan dalam menentukan *garap Rog-rog Asem*.

#### ***b. Susunan balungan gendhing.***

*Balungan gendhing* merupakan bahan mentah yang masih perlu diolah supaya menjadi sajian yang bisa dinikmati. *Balungan gendhing* digunakan sebagai acuan *garap* bagi *ricikan* yang terlibat dalam penyajian suatu *gendhing* atau difungsikan sebagai kerangka *gendhing* yang harus dijabarkan oleh keseluruhan *ricikan gamelan* menurut idiom *garap* dari masing-masing *ricikan* atau instrumen. Tafsir *garap ricikan* sangat dipengaruhi oleh adanya susunan

*balungan gendhing* tertentu. Hal semacam ini juga terdapat dalam *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem*. Seperti telah disebut pada bab terdahulu, bahwa *garap Rog-rog Asem* merupakan salah satu *garap* yang menonjolkan *garap* dinamik, baik tempo sajian maupun volume tabuhan. Bagian yang digarap *Rog-rog Asem* biasanya adalah *gendhing* yang mempunyai *balungan kembar* atau *balungan plèsèdan* setiap setelah *sèlèh gong*. Apabila *balungan plèsèdan* tersebut digarap *Rog-rog Asem* tanpa merubah *susunan balungan*, maka sajian tersebut terkesan hambar atau tidak ada *grêgêt* sama sekali. Oleh karena itu diperlukan adanya tafsir *garap* yang besumber dari *susunan balungan* tersebut, yaitu dengan cara merubah dari *balungan plèsèdan* menjadi *balungan ngracik*. Dengan menggunakan *balungan ngracik* tersebut apabila disajikan dengan tempo yang cepat dan volume tabuhan yang keras akan memunculkan rasa yang *sigrak* atau ramai. Kesan rasa *sigrak* atau ramai tersebut menjadi kuat karena ditukung oleh tabuhan ricikan struktural (*kenong, kethuk, dan kempul*) yang menyerupai *garap srepeg*.

### **c. Peran pengrawit.**

Dalam menyajikan suatu *gendhing*, pengrawit diberi kebebasan untuk menafsirkan dan memilih prasarana untuk mengolah *balungan gendhing* menjadi sajian yang utuh. Pengrawit dengan kulaitas kemampuannya dapat menggunakan unsur-unsur seperti *céngkok* dan *wiledan* untuk diaplikasikan ke dalam *garap ricikan*. Sajian *gendhing-gendhing* Jawa biasanya sudah mempunyai aturan *garap* yang sudah ditentukan sesuai bentuk dan peruntukannya. Namun demikian bukan berarti hal yang sudah mapan tersebut tidak bisa digubah lagi menjadi sajian yang

berbeda. *Gendhing* tidak akan dibiarkan begitu saja tersajikan dengan *garap* yang ada. Dengan kemampuan tafsir yang dimiliki oleh *pengrawit* maka *gendhing* yang sudah ada tersebut akan bisa disajikan lagi dengan *garap* yang beraneka ragam agar sajian tidak terkesan monoton. *Garap Rog-rog Asem* adalah salah satu ragam *garap* yang ada dalam *gendhing* yang sudah ada sebelumnya. *Gendhing* yang sajiannya digarap dengan *Rog-rog Asem* di antaranya adalah *Ketawang Sinom*, *Ketawang Kinanthi* dan *Ketawang Gambuh*. Secara tradisi *gendhing-gendhing* tersebut disajikan dalam irama dadi dengan menggunakan pola *kendhang kalih*. Akan tetapi dengan penguasaan tafsir dari *pengrawit*, maka *gendhing-gendhing* tersebut dapat disajikan dengan memunculkan *garap* lain yaitu dengan penambahan *garap Rog-rog Asem*. Dengan demikian seniman mempunyai pengaruh besar dalam rangka menggarap susunan *balungan* untuk disajikan menjadi sebuah kesatuan sajian yang utuh. Kemampuan tafsir yang dimiliki setiap orang akan mempengaruhi keanekaragaman hasil karya dengan kualitas yang berbeda. Semua bentuk *gendhing* akan dapat berubah karena adanya tafsir. Setiap seniman mempunyai kemampuan tafsir serta cara pandang yang berbeda. Hal inilah yang akan menjadi kekakyan ragam *garap* dalam sajian *gendhing*.

## 2. Perbedaan Fungsi

Perbedaan fungsi dalam suatu sajian karya seni akan mempengaruhi banyaknya atau terciptanya *garap* baru pada sajian suatu *gendhing*. Selain sebagai fungsi sosial, fungsi lain yang secara tradisi sangat menentukan *garap* adalah fungsi hubungan atau layanan seni. Selain karawitan tampil dalam konteks

upacara, karawitan juga sering tampil untuk mendukung dan/atau melayani kebutuhan presentasi (bidang atau cabang) kesenian lain seperti tari, teater, wayang dan sebagainya.<sup>12</sup> Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa hubungan dengan seni lain dapat menentukan terciptanya *garap* baru pada sajian *gendhing*. Oleh karena itu dapat diduga bahwa *garap Rog-rog Asem* juga muncul karena ada hubungannya dengan layanan seni tersebut. Hal ini dapat terlihat bahwa sajian *gendhing* dengan *garap Rog-rog Asem* sering tampil dan digunakan dalam iringan tari. *Garap* ini sangat memberikan nyawa dan memberi tekanan pada hentakan langkah kaki dan gerak tangan *pondhongan*.

Ketika sajian karawitan sudah berkolaborasi dengan seni lain, maka harus saling menyesuaikan supaya terjadi sajian yang utuh. Seperti pada seni tari yang di dalamnya sudah ada permainan tokoh dengan berbagai watak dan karakter, maka gending karawitan yang digunakan harus menyesuaikan dengan kebutuhan tari tersebut. Selain itu dalam kesenian tari sangat dibatasi dengan waktu atau durasi, sehingga penggunaan karawitan juga menyesuaikan dengan waktu yang dibutuhkan. Dengan demikian karawitan dapat diatur dengan cara menambah atau mengurangi supaya dapat mencapai sajian yang tepat. Mengurangi dan menambah itu bukan hal yang mudah dilakukan, pasti adanya suatu bagian yang harus dibesut supaya alur melodinya tetap enak dirasakan. Untuk mencari kecocokan dan kesesuaian biasanya menciptakan *gendhing* baru atau dapat mengaransemen yang sudah ada sebelumnya, agar sesuai dengan adegannya atau watak tokohnya.

---

<sup>12</sup> Rahayu Supanggah. *Bothekan Karawitan II: GARAP*. Surakarta: ISI Press Surakarta. 2007:308

Sajian dalam adegan *gandrungan* biasanya memang lebih tepat apabila menggunakan *gendhing sekar*. Hal ini karena sajian *gendhing sekar* bisa digunakan untuk nembang bagi tokohnya. Selain itu *gendhing-gendhing* sekar mempunyai karakter tersendiri. Pada umumnya *gendhing-gendhing* sekar hanya disajikan dengan garap tradisi dengan menggunakan *kendhang kalih*. Oleh sebab itu apabila *gendhing sekar* tersebut hanya disajikan dengan menggunakan *kendhang kalih* ketika digunakan dalam adegan *gandrungan*, maka hal ini kurang mendukung gerak tari dan suasana. Namun apabila adegan *gandrungan* tersebut digarap dengan *garap Rog-rog Asem*, maka *gendhing sekar* tersebut menjadi lebih hidup dan menyatu dengan gerak dan watak tokoh.

Terdapat dugaan bahwa *garap Rog-rog Asem* pada mulanya digunakan untuk keperluan karawitan tari. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan *kendhang ketawang* yang disajikan dengan menggunakan *kendhang ciblon*. Secara umum, sajian *ketawang* yang digarap secara konvensional disajikan dengan menggunakan *kendhang kalih*. Akan tetapi pada perkembangannya sajian *ketawang* tersebut ada yang digarap dengan menggunakan *kendhang ciblon* karena untuk keperluan tari tayub. Selain itu sajian *ketawang* yang digarap dengan menggunakan *kendhang ciblon* dapat dilihat pada *Ketawang Sinom Kethoprak*. Dinamakan *Sinom Kethoprak* karena sajiannya disesuaikan dengan keperluan kethoprak, yaitu tembang disajikan sebagai pengganti *ontowecana* (dialog dengan menggunakan *tembang*) yang biasanya disajikan dalam *irama rangkep*. Seperti diketahui bahwa bagian *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem* disajikan dengan menggunakan *kendhang ciblon*. *Gendhing-gendhing* yang



digarap *Rog-rog Asem* adalah *gendhing* yang berbentuk *ketawang* dan dalam sajian *garap Rog-rog Asem* tersebut ciri khasnya adalah dengan menggunakan *garap kendhangan ciblon* dengan menggunakan sekaran *pematut*. Sementara *kendhangan gendhing* bentuk *ketawang* yang menggunakan *kendhang ciblon* sebagian besar digunakan untuk keperluan karawitan tari. *Garap Rog-rog Asem* pada *gendhing* bentuk *ketawang* yang digarap dengan menggunakan *kendhang ciblon* tersebut ada korelasinya dengan karawitan tari, yaitu keduanya sama-sama menggunakan *kendhang ciblon*. Hal ini juga dipertegas oleh Subono bahwa *garap Rog-rog Asem* pada mulanya digunakan sebagai karawitan tari.<sup>13</sup> Dengan demikian dugaan bahwa *garap Rog-rog Asem* pada mulanya digunakan untuk keperluan iringan tari dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

### 3. Kreatifitas Seniman

Salah satu penyebab terjadinya *garap* dalam sajian karawitan karena ide atau kreativitas seniman. Hakekat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Manusia menciptakan sesuatu bukan dari kekosongan. Manusia menciptakan sesuatu dari sesuatu yang telah ada sebelumnya.<sup>14</sup>

Kreativitas sangat dipengaruhi dari kemampuan setiap individu. Seseorang yang kreatif selalu bisa memanfaatkan sesuatu yang peristiwa terjadi sebagai bahan ide atau gagasan untuk dituangkan menjadi sebuah karya yang baru. Perasaan jatuh cinta, kesedihan, peristiwa alam dan sebagainya dapat dijadikan

---

<sup>13</sup> Subono. Wawancara 26 Juni 2013

<sup>14</sup> Jakob Sumardjo. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB, 2000:84



sebagai ide untuk menciptakan sebuah karya yang bermakna. Tafsir *garap* dan kreativitas seniman adalah dua hal yang saling terkait. Seniman dapat merealisasikan kreativitasnya ke dalam garapan sebuah *gendhing* disebabkan oleh penguasaan tafsir *garap* yang baik.

*Garap Rog-rog Asem* adalah sebuah garapan yang yang dihasilkan dari kereatifitas seniman dalam rangka untuk memunculkan *garap* yang berbeda dengan *garap* sebelumnya. *Garap Rog-rog Asem* adalah sebuah *garapan* yang bertolak dari *garap gendhing* tradisi yang sudah ada sebelumnya. *Gendhing* tradisi tidak harus disajikan seperti apa adanya. Sebuah *gendhing* masih terbuka untuk digarap lebih komplek dengan tidak meninggalkan kaidah-kaidah yang berlaku dalam karawitan tradisi. *Gendhing* bentuk *ketawang* yang terdapat *balungan plèsèdan* pada *gatra* pertama setelah *sèlèh gong* dapat memunculkan ide kreatif dari seniman atau pengrawit untuk dijadikan *garapan* yang berbeda dari *garap-garap* sebelumnya, yaitu *garap Rog-rog Asem* seperti yang telah dipaparkan di depan. *Garap Rog-rog Asem* tersebut selain merupakan bentuk kreativitas dari seniman atau pengrawit, juga karena kemampuan yang baik dari seniman atau pengrawit dalam menggunakan tafsir *garap*.

Berbagai *garap* dan hasil karya seni merupakan hasil kreativitas dan kegelisahan para seniman. Termasuk *garap Rog-rog Asem* merupakan salah satu kreatifitas seniman. Kreatifitas itu muncul karena kemampuan dari dalam diri, adanya kegelisahan, adanya kejanggalan, dan sebagainya.<sup>15</sup> Bermula dari

---

<sup>15</sup> Subono. Wawancara 16 Juli 2013

pengalaman dan berbagai peristiwa tersebut, kemudian dengan kreatifitasnya seniman menuangkannya ke dalam sebuah garapan yang baru.

### **C. Rasa Gendhing dalam Garap Rog-rog Asem**

Rasa merupakan sesuatu hal yang tidak tampak atau tidak kasat mata. Tidak dapat dilihat karena rasa adalah sesuatu hal yang berhubungan dengan hati atau perasaan. Rasa biasanya hanya dapat diterawang melalui ekspresi seseorang yang merasakan. Demikian halnya dengan sajian gending juga memunculkan rasa yang dapat dinikmati oleh para pendengarnya. Dalam sajian suatu *gendhing*, masing-masing orang dapat menangkap kesan rasa yang berbeda-beda tergantung kepekaan mereka masing-masing.

*Gendhing-gendhing* dalam karawitan Jawa Gaya Surakarta memiliki beragam rasa. Rasa yang terjadi dalam sajian *gendhing* dapat dilihat dari alur melodi berdasarkan pola-pola tabuhan pada instrumennya. Akibat dari tabuhan instrumen tersebut yang nantinya akan menimbulkan suatu kesan atau yang disebut dengan rasa *gendhing*. Masing-masing rasa dibangun oleh tabuhan ricikan dengan pola-pola tabuhan supaya menimbulkan rasa tertentu yang kemudian menjadi ciri khasnya. Sebagai contoh, *gendhing* dengan rasa sedih akan dibangun dan dicirikan dengan *garap minir* pada ricikan *rebab* dan *sindhen*. Sementara *gendhing* dengan rasa *prênès* dicirikan dengan *garap kendhang ciblon*, dan lain sebagainya. Selain dilihat dari pola tabuhan, rasa juga ditentukan oleh siapa yang merasakan, yaitu ditentukan oleh kemampuan tafsir atau pemahaman pengrawit. Kemampuan rasa seorang pengrawit sangat ditentukan oleh seberapa

pengalamannya berkecimpung dalam dunia karawitan. Rasa bukanlah kemampuan yang bisa dipelajari secara instan, tetapi harus dengan proses. Maka dari itu tidak semua orang mampu menafsirkan atau memahami mengenai rasa dalam suatu *gendhing*.

Seseorang yang ingin menggarap atau menyajikan *gendhing* harus mengetahui maksud *gendhing* serta tujuannya supaya dalam penggarapannya atau penyajiannya dapat memunculkan rasa yang sesuai. Seorang pengrawit yang jeli biasanya dapat mengamati dari judul *gendhing*nya. Dalam *gendhing*, judul biasanya menyimpan beberapa makna di antaranya menggambarkan *garap*, menggambarkan rasa, menggambarkan peristiwa dan lain-lain. Secara fisik, *garap Rog-rog Asem* merupakan *garap* yang cara penabuhan instrumennya dilakukan secara *sigrak*, keras, dan cepat. Oleh karena itu tidak mungkin *garap* semacam dikategorikan ke dalam rasa yang sedih. *Gendhing* yang sajiannya digarap *Rog-rog Asem* ini mengarah pada kesan yang gembira.

Terdapat beberapa pendapat mengenai rasa yang timbul akibat *garap Rog-rog Asem*. Suwita Radya mengatakan bahwa dalam praktiknya ketika *garap Rog-rog Asem* disajikan itu sebenarnya melintasi wilayah *gecul* dan *prênès*. Dikatakan *prênès* karena dilihat dari pola tabuhannya. Dikatakan *gecul* atau lucu karena penggarap berimajinasi adanya visual yaitu gerak tarinya yang *gecul*.<sup>16</sup> Dalam menyajikan *gendhing* dengan *garap Rog-rog Asem* dibedakan berdasarkan kegunaannya. Apabila disajikan untuk *klenengan* akan disajikan lebih halus sesuai dengan suasana *klenengan*. Akan tetapi apabila disajikan untuk mendukung seni

---

<sup>16</sup> Suwito Radyo. Wawancara 12 Juli 2013

lain, maka akan mempunyai kesan rasa yang berbeda karena terangsang dengan gerak tokohnya. Dengan demikian otomatis pengendhang akan terhanyut mempunyai *grêgêt* untuk menyesuaikan dengan gerak-gerak tokoh yang diiringinya. Perbedaan tersebut biasanya terdapat dalam penggunaan tempo dan volume. Dengan adanya sajian yang berbeda ini maka akan menimbulkan rasa yang berbeda pula. Kadang-kadang dalam sajian *Rog-rog Asem* juga sering menggunakan *senggakan* yang akan menambah rasa *gecul*. Dengan demikian rasa dalam garap *Rog-rog Asem* bisa disebut *prênès* dan juga bisa disebut *gecul* tergantung cara pennggarapannya.

Menurut Slamet Riyadi garap *Rog-rog Asem* mempunyai rasa *prênès* dan belum sampai pada wilayah *gecul*. Meskipun garapnya gembira, dalam garap *Rog-rog Asem* ini tidak ada garap instrumen yang aneh atau lucu. Garap *gecul* biasanya ditandai dengan garap-garap yang menonjolkan permainan *balungan*, pola *kendhang* yang *ngglécé* dan sebagainya. Sementara pada garap *Rog-rog Asem* ini tidak ada tabuhan yang *ngglécé*. Selain itu dapat dilihat dari kegunaannya bahwa sajian gending dengan garap *Rog-rog Asem* sering digunakan dalam konteks kasmaran. Kasmaran bukanlah *geculan* tetapi lebih pada rasa yang *prênès*.<sup>17</sup>

Menurut Suharta *gendhing* garap *Rog-rog Asem* mempunyai rasa *bérág*. Hal ini dapat dilihat ketika sebelum disajikan dengan garap *Rog-rog Asem* sajiannya lurus dan tenang. Akan tetapi begitu masuk garap *Rog-rog Asem* *ricikan kendhang* memberikan *atêrnya* dengan tiba-tiba dan seakan *ngêgèt*.

---

<sup>17</sup> Slamet Riyadi. Wawancara 2 Juni 2013

Ketika membunyikan *garap Rog-rog Asem* itu sangat ramai. *Ricikan* yang terlibat dibunyikan secara bersamaan, apalagi jika ada *senggakannya*. Maka gending ini terasa *bérág* atau lebih ramai dan *sigrak*.<sup>18</sup>

Menurut Wahyu Prabowo bahwa rasa itu tergantung dengan *gendhing* dan *garapnya*. Meskipun *gendhingnya* sama tetapi disajikan berbeda maka akan memiliki rasa yang berbeda pula. Sebagai penari beliau membedakan penggunaannya dengan tokoh yang digunakan. Tokoh yang *gandrung* biasanya terjadi pada *Burisrawa*, *Minakjingga*, *Rahwana*, *Klana* dan sebagainya, yang masing-masing tokoh tersebut mempunyai karakter tersendiri meskipun pada umumnya mereka sama, yaitu tokoh *sabrang*. Pada umumnya *Rog-rog Asem* untuk iringan tokoh gagah seperti *Burisrawa*, *Minakjingga* ada rasa *geculnya*. Akan tetapi untuk *Rahwana* dan *Klana* itu tidak *gecul* tetapi *prênès* kecuali kalau *gendhingnya* digeculkan atau dengan lebih semangat, karena tokohnya *mrabu* atau ratu. Menurut beliau terkadang *prênès*, *bérág* juga bercampur dengan *gecul*.<sup>19</sup>

Menurut Darsono, *gendhing* dengan *garap Rog-rog Asem* itu menimbulkan rasa *prênès*. *Gendhing sekar* yang disajikan merupakan *gendhing sekar* yang mempunyai sifat kasmaran seperti *Sinom*, *Kinanthi* dan lain-lain, sehingga tidak mengandung rasa yang lucu karena tidak ada pola tabuhan yang terkesan lucu. *Gendhing garap Rog-rog Asem* digunakan untuk iringan tokoh yang sedang kasmaran, *gendhingnyapun* juga *gendhing* kasmaran sehingga rasanya hanya *prênès*.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Suharto. Wawancara 12 Juni 2013

<sup>19</sup> Wahyu Santosa Prabowo. Wawancara 3 Juni 2013

<sup>20</sup> Darsono. Wawancara 10 Juli 2013

Hal-hal yang berhubungan dengan konteks *gandrungan* adalah sesuatu yang menciptakan rasa gandrung, senang, asmara dan sebagainya. Begitu juga dengan gending yang digarap *Rog-rog Asem* adalah gending kasmaran. Hal-hal yang berhubungan dengan asmara tersebut menurut Marc Benamu tergolong *prênès*. *Prênès* menurut beliau mengandung berbagai makna, di antaranya: gembira, *béràg*, asmara, cinta, *gandrung*, kasmaran, trenyuh, *kemayu*, *kênès*, *kèwèk*, lincah, sigrak, *trègèl*, menyenangkan, dan sebagainya.<sup>21</sup>

Selain mengacu dari beberapa pendapat di atas, *garap Rog-rog Asem* juga dapat dianalisa berdasarkan interaksi musikal yang dilakukan masing-masing *ricikan*. Pada sajian suatu gending, apabila *kendhang* tidak memberikan *atêr* atau tanda yang mengarah pada *garap Rog-rog Asem* maka sajian suatu *gendhing* tidak akan melakukan *garap Rog-rog Asem*. Akan tetapi apabila *ricikan kendhang* memberikan *atêr* yang mengarah pada *garap Rog-rog Asem* maka *ricikan* lain yang terlibat segera merespon dan menyajikan *garap Rog-rog Asem*. Sebelum menggunakan *garap Rog-rog Asem gendhing* tersebut disajikan dengan menggunakan *kendhangan irama dadi*, yaitu *kendhang kalih ketawang*. Begitu masuk *garap Rog-rog Asem*, maka sajiannya berubah yaitu menggunakan *kendhangan ciblon*. Di dalam *Wedhopradonggo* disebutkan bahwasannya sajian *gendhing* yang menggunakan *kendhangan ciblon* mempunyai rasa *prênès*, meskipun di dalamnya belum dijelaskan mengenai indikasi *kendhang ciblon* seperti apa yang dapat menimbulkan rasa *prênès*.

---

<sup>21</sup> Benamou, Marc." Rasa in Javanese Musical Aesthetics".University of Michigan,1998.173



Terdapat sajian gending, dimana sebelum masuk pada *garap Rog-rog Asem* sudah menggunakan kendhangan ciblon sekaran pematut seperti yang digunakan dalam drama tari *Ranggalawe Gugur*. Garapan *Rog-rog Asem* tersebut disajikan tanpa adanya *garap andhegan* karena tuntutan musikalitas dalam keperluan drama tari yang keperluannya tidak *mandheg*. Sebelum masuk *Rog-rog Asem*, sajian ini sudah mengandung rasa *prênès* yang disebabkan penggunaan pola *kendhangan ciblon*. Dengan demikian ketika masuk pada *garap Rog-rog Asem*, sajian gending terasa lebih *prênès* yaitu menjadi *bérág*.

Pola tabuhan ricikan struktural dalam *garap Rog-rog Asem* adalah menyerupai tabuhan pada *srepeg*. Marc Benamou menyatakan bahwa bentuk *gendhing-gendhing srepeg* itu mempunyai karakter *sereng*.<sup>22</sup> Namun demikian, walaupun tabuhan *ricikan* struktural dalam *garap Rog-rog Asem* menyerupai tabuhan *srepeg*, akan tetatpi rasa yang dihasilkan berbeda. Tabuhan *srepeg* pada umumnya disajikan secara terus menerus sehingga rasanya menjadi *sêrêng*. Sementara tabuhan *Rog-rog Asem* hanya satu *gatra* saja yang digarap seperti *srepeg* sehingga tidak menimbulkan rasa yang *sêrêng* tetapi mengarah pada rasa *prênès* dan *bérág*. Pendapat semacam ini juga sesuai dengan pernyataan Slamet Riyadi dan Rusdiyantoro seperti yang telah disebut di depan. Garap *Rog-rog Asem* itu bukanlah *sêrêng* karena dilihat dari sajiannya digunakan untuk seseorang yang sedang *gandrung*. *Gendhing-gendhing* yang digunakan untuk iringan *gandrung* merupakan *gendhing sekar* yang mempunyai sifat kasmaran.

---

<sup>22</sup> Benamou, Marc L” Rasa in Javanese Musical Aesthetics.” 1998.173



Apabila melihat susunan *balungan* yang digunakan dalam *garap Rog-rog Asem* adalah *balungan ngracik* atau *ngadal*, maka kesan *garap Rog-rog Asem* yang muncul adalah *garap gecul*. Namun demikian *ngraciknya gecul* dengan *ngraciknya Rog-rog Asem* sangat berbeda yang akan menimbulkan rasa yang berbeda pula. *Garap balungan ngracik* yang mempunyai *rasa gecul* itu biasanya disajikan secara terus menerus, terdapat hentakan-hentakan yang dapat *dijogeti* dengan gerak-gerak yang lucu. *Garapan* semacam ini seperti yang terdapat dalam *Cikar Bobrok*. Sementara di dalam *garap Rog-rog Asem* hanya hanya menggunakan *balungan ngracik* satu *gatra*, dan cara menabuhnya tidak terlalu dihentakkan sehingga tidak mempunyai kesan lucu, kecuali apabila cara menabuh *garapnya* disajikan atau dibuat *gecul*.

Berdasarkan dari berbagai pendapat yang telah disebut di depan, maka *rasa gending* yang dimunculkan dari *garap Rog-rog Asem* dapat bedakan menurut fungsi atau berdasarkan konteks dari sajian *gending* yang digarap *Rog-rog Asem*. Secara umum *gendhing* yang disajikan dengan *garap Rog-rog Asem* untuk keperluan *klenengan* mengandung *rasa prênès* dan *bérág* (*sigrak*).

*Rasa prênès* dalam *garap Rog-rog Asem* disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah penggunaan *kendhang ciblon*, susunan *balungan ngracik*, dan jenis *gending* yang disajikan, yaitu *gendhing sekar*. Sementara *rasa bérág* atau *sigrak* disebabkan dari unsur *garapan* dinamik, yaitu tempo sajian yang cepat serta volume tabuhan yang keras. *Garap Rog-rog Asem* yang disajikan untuk keperluan iringan dapat memunculkan *rasa prênès* dan juga *gecul*. *Rasa gecul* ini muncul karena terpengaruh ketika melihat dari gerak-gerak tokoh yang

diiringinya yang kadang menimbulkan kesan yang lucu. Pada dasarnya sajian *garap Rog-rog Asem* dapat menimbulkan rasa yang ramai. Dalam karawitan Jawa ramai tersebut dapat dibedakan berdasarkan tingkat keramaiannya, yaitu dimulai dari *prênès*, *bérág* dan sampai pada *gecul*. *Garap Rog-rog Asem* dapat disajikan dengan memunculkan rasa-rasa tersebut sesuai dengan penggunaannya.



## BAB V

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya sudah cukup untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang telah diajukan. Penjelasan jawaban mengenai permasalahan yang terkait dengan “Kajian Garap Rog-rog Asem dalam Karawitan Gaya Surakarta” dapat disimpulkan sebagai berikut.

*Garap Rog-rog Asem* adalah *garap* yang menonjolkan *garap* dinamik, baik irama, tempo sajian, maupun volume tabuhan dengan menggunakan banyak *andhegan* dan biasanya diambil dari *gendhing sekar*. *Garap Rog-rog Asem* merupakan salah satu bentuk perkembangan *garap*, karena *gendhing-gendhing* yang disajikan dengan menggunakan *garap Rog-rog Asem* adalah *gendhing* yang sudah ada sebelumnya.

*Garap Rog-rog Asem* pada umumnya lebih sering disajikan dalam *gendhing* berbentuk *ketawang*. Namun demikian tidak semua *gendhing* bentuk *ketawang* dapat disajikan dengan *garap Rog-rog Asem*. *Gendhing* berbentuk *ketawang* yang dapat digarap *Rog-rog Asem* adalah *gendhing sekar* yang pada bagian lagu pokoknya terdapat *balungan plèsèdan* atau nada kembar pada *gatra* pertama setelah *sèlèh gong*. *Gatra* pertama yang sebelumnya menggunakan *balungan plesedan* diubah menjadi *balungan ngracik* dan disajikan dengan tempo yang cepat serta volume tabuhan yang keras. Penggunaan *balungan ngracik* yang disajikan dengan tempo cepat serta volume tabuhan keras tersebut

terkesan terjadi perubahan irama. Namun sajian yang demikian ini tidak merubah irama sama sekali.

Selain bentuk *ketawang*, dalam penelitian ini juga ditemukan satu *gendhing* bentuk *ladrang* yang digarap *Rog-rog Asem*, yaitu *Ladrang Pangkur Rog-rog Asem* garapan Ki Nartasabdha. *Garap Rog-rog Asem* yang dimaksud dalam sajian *Ladrang Pangkur* tersebut adalah *garapan* yang berpijak dari tafsir dinamik, yaitu volume tabuhan yang keras maupun tempo sajian yang cepat serta peralihan irama yang dilakukan secara *nyêklèk* pada saat *sèlèh gong*. *Garapan* sajian *Ladrang Pangkur* yang mengakibatkan terjadinya perubahan irama secara *nyêklèk* dari *irama dados* menjadi *irama tanggung* inilah yang disebut *garap Rog-rog Asem*.

Terdapat perbedaan *garap* antara *garap Rog-rog Asem gendhing* bentuk *ketawang* pada umumnya dengan *garap Rog-rog Asem gendhing* bentuk *Ladrang Pangkur* garapan Ki Nartasabdha. Perbedaan antara keduanya adalah terletak pada garapan irama. *Garap Rog-rog Asem* pada *gendhing* bentuk *ketawang* tidak terdapat perubahan irama, yaitu semuanya disajikan dalam irama *dadi*, sedangkan *garap Rog-rog Asem* pada *Ladrang Pangkur* terdapat perubahan irama, yaitu dari *irama dadi* menjadi *irama tanggung*. Perbedaan lainnya, yaitu *Rog-rog Asem gending* bentuk *ketawang* terdapat garapan seperti *srepeg*, sedangkan sajian *Pangkur Rog-rog Asem* tidak terdapat garapan seperti *srepeg*.

*Garap Rog-rog Asem* dibentuk oleh penonjolan permainan dari beberapa *ricikan* gamelan dengan pola-pola tertentu. Terdapat beberapa *ricikan* dengan pola-pola tertentu yang terlibat dalam sajian *garap Rog-rog Asem*, yaitu *ricikan*

*kendhang*, *ricikan balungan*, dan *ricikan struktural*. *Ricikan kendhang* dalam sajian *garap Rog-rog Asem* berfungsi untuk memberi tanda, *atêr* atau aba-aba dengan pola-pola tertentu supaya *ricikan* yang lain bisa tanggap dan segera merespon. Pola tabuhan *kendhang* dalam *garap Rog-rog Asem* menggunakan pola *kendhangan pematut* dengan ciri tertentu.

Permainan *ricikan balungan* yang menonjol dalam *garap Rog-rog Asem* adalah permainan dinamik, yaitu mengarap *balungan plèsèdan* dan atau *balungan nggantung* yang dikembangkan menjadi *balungan ngracik* yang disajikan dengan tempo yang cepat serta volume yang keras. Sementara fungsi *ricikan struktural* yang menonjol dalam *garap Rog-rog Asem* adalah menyajikan garapan seperti bentuk *srepeg*.

Berdasarkan unsur musikal yang terdapat dalam *garap Rog-rog Asem*, maka dalam *garap Rog-rog Asem* dapat dijabarkan seperti berikut: (1) Adanya permainan dinamik, baik tempo sajian maupun volume tabuhan; (2) Terdapat penonjolan *garap ricikan* yang digarap khusus yaitu *ricikan kendhang*, *ricikan balungan* dan *ricikan struktural*; (3) Terdapat garapan *andhegan*. *Andhegan* ini dilakukan setelah *sèlèh gong* yang letaknya pada *gatra* pertama *sabetan* ke empat. Pada acara *klenengan* dan tari *pethilan* seperti *Burisrawa Gandrung*, sajian *Rog-rog Asem* selalu disajikan dengan cara *mandheg*. Akan tetapi pada sajian drama tari (*Ronggalawe Gugur*) tidak digunakan *andhegan*, melainkan digarap seperti sirep dan semua pola *kendhangan* menggunakan *kendhangan pematut* yang disesuaikan dengan gerak tarinya.

Munculnya *garap Rog-rog Asem* dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah tafsir *garap*, perbedaan fungsi, dan kreatifitas seniman. Setiap pengrawit mempunyai tafsir *garap* yang berbeda-beda ketika menyajikan sebuah gending. Tafsir *garap* yang sangat menonjol dalam *garap Rog-rog Asem* adalah dilakukan oleh penyaji *kendhang*. Dengan menggunakan pola *kendhangan* tertentu, *ricikan kendang* mengajak kepada seluruh *ricikan* yang bermain dalam sajian suatu *gendhing* untuk menyajikan *garap Rog-rog Asem* sesuai dengan yang diinginkan. Tafsir *garap ricikan kendang* dalam *garap Rog-rog Asem* juga berperan dalam menentukan *mandheg* atau tidak *mandheg*. Hal ini sangat tergantung pada tafsir penyaji *kendhang*.

Perbedaan fungsi dalam suatu sajian karya seni akan mempengaruhi banyaknya atau terciptanya *garap* baru pada sajian suatu *gendhing*. Selain karawitan tampil dalam konteks upacara, karawitan juga sering tampil untuk mendukung dan/atau melayani kebutuhan presentasi (bidang atau cabang) kesenian lain seperti tari, teater, wayang dan sebagainya. Oleh karena itu dapat diduga bahwa *garap Rog-rog Asem* juga muncul karena ada hubungannya dengan layanan seni tersebut. Hal ini dapat terlihat bahwa sajian *gendhing* dengan *garap Rog-rog Asem* sering tampil dan digunakan dalam iringan tari. Terdapat dugaan bahwa *garap Rog-rog Asem* pada mulanya digunakan untuk keperluan iringan tari. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan *kendhangan ketawang* yang disajikan dengan menggunakan *kendhang ciblon*. Secara umum, sajian *ketawang* yang digarap secara tradisi disajikan dengan menggunakan *kendhang kalih*. Akan tetapi



pada perkembangannya sajian *ketawang* tersebut ada yang digarap dengan menggunakan *kendhang ciblon* karena untuk keperluan tari tayub.

Ide atau kreativitas seniman juga merupakan salah satu penyebab terjadinya *garap* dalam sajian karawitan. Hakekat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. *Garap Rog-rog Asem* adalah sebuah garapan yang bertolak dari *garap gendhing* tradisi yang sudah ada sebelumnya. Sebuah gending masih terbuka untuk digarap lebih kompleks dengan tidak meninggalkan kaidah-kaidah yang berlaku dalam karawitan tradisi. Oleh sebab itu *gendhing* tradisi tidak harus disajikan seperti apa adanya. *Garap Rog-rog Asem* merupakan sebuah garapan yang dihasilkan dari kereatifitas seniman dalam rangka untuk memunculkan *garap* yang berbeda dengan *garap* sebelumnya.

*Gendhing-gendhing* dalam karawitan Jawa Gaya Surakarta memiliki beragam rasa. Rasa yang terjadi dalam sajian *gendhing* dapat dilihat dari alur melodi berdasarkan pola-pola tabuhan pada instrumennya. Akibat dari tabuhan instrumen tersebut akan menimbulkan suatu kesan atau yang disebut dengan rasa *gendhing*. Secara fisik, *garap Rog-rog Asem* merupakan *garap* yang cara penabuhan instrumennya dilakukan secara *sigrak*, keras, dan cepat yang dapat memunculkan berbagai rasa tergantung bagaimana cara penggarapannya. Oleh sebab itu rasa *gendhing* yang dimunculkan dari *garap Rog-rog Asem* dapat dibedakan menurut fungsi atau berdasarkan konteks dari sajian *gendhing* yang digarap *Rog-rog Asem*.



Secara umum *gendhing* yang disajikan dengan *garap Rog-rog Asem* untuk keperluan klenengan mengandung rasa *prênès* dan *bérág* (sigrak). Rasa *prênès* tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah penggunaan *kendhang ciblon*, susunan *balungan ngracik*, dan jenis *gendhing* yang disajikan, yaitu *gendhing sekar*. Sementara rasa *bérág* atau *sigrak* disebabkan oleh adanya unsur *garapan* dinamik, yaitu tempo sajian yang cepat serta volume tabuhan yang keras. Sementara *garap Rog-rog Asem* yang disajikan untuk keperluan iringan dapat memunculkan rasa *prenes* dan atau *gecul* tergantung dari persepsi dari penggarap. Rasa *gecul* dapat muncul dalam *garap Rog-rog Asem* karena terpengaruh ketika penggarap atau penikmat melihat dari gerak-gerak tokoh yang diiringinya yang kadang menimbulkan kesan yang lucu.

Pada dasarnya sajian *garap Rog-rog Asem* dapat menimbulkan rasa yang ramai. Dalam karawitan Jawa, ramai tersebut dapat dibedakan berdasarkan tingkat keramaiannya, yaitu dimulai dari *prênès*, *bérág* dan sampai pada *gecul*. *Garap Rog-rog Asem* dapat disajikan dengan memunculkan rasa-rasa tersebut sesuai dengan penggunaannya.

## DAFTAR ACUAN

### *Kepustakaan*

- Ari Dwi Supardi “Garap Gecul dalam Karawitan Tradisi Gaya Surakarta Sebuah Analisis Musikal”. *Skripsi* untuk mencapai Strata I Institut Seni Indonesia surakarta, 2010
- Bambang Yudoyono. *Gamelan Jawa Awal Mula, Makna Masa Depan*. Kebayoran Baru. 1983: 48-49
- Benamou, Marc L. *Rasa in Javanes Musical Aesthetis*. 1998
- Darsono. “Gendhing-Gendhing Sekar”. Karya Ujian Penyelesaian Studi Sarjana Muda, ASKI, Surakarta. 1980.
- “Garap Mrabot Gendhing Onang-onang Rara Nangis, Jingking, Ayak-ayakan, Srepeg, Palaran”. Laporan Penelitian. Surakarta:STSI Surakarta, 2002:13
- “Cokrodiharjo dan Sunarso Cipto Suwarso: Pengrawit Unggulan Luar Tembok Keraton”. Surakarta: Yayasan Citra Etnika. 2002
- Jakob Sumardjo. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB, 2000
- Noeng Muhadjir. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi IV*. Yogyakarta: Rake Sarasin. 2000.
- Philip Yampolsky. “Lokananta a Dischography of National Recording Company of Indonesia. University of Wisconsin Center for Southreast Asian Studies Bibliographiy 10.” 1957-1985: 312
- Prajapangrawit. *Wedhapradhangga (Serat Saking GoteK) Jilid I-VI*. Surakarta: STSI bekerjasama dengan The Ford Foundation. 1990.
- Rabimin, Sugimin, Suraji, Nurwanto Tri Wibowo, dan Teti Darlenis. “Garap Gending Beksan Kiprah Gagah Gaya Surakarta”: Sebuah Tinjauan dari Aspek Penyajian”, Laporan Penelitian Kelompok. STSI. Surakarta. 1995.
- Rahayu Supanggah. “Balungan” dalam *Jurnal Masyarakat Musikologi Indonesia. No 1. Th 1*. Surakarta: Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia. 1990.

- \_\_\_\_\_. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. 2002.
- \_\_\_\_\_. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: ISI Press Surakarta. 2007.
- \_\_\_\_\_. “Pokok-pokok Pikiran Tentang Garap”. Makalah disampaikan dalam diskusi jurusan Karawitan ASKI Surakarta. 1983: 1
- Rustopo, T. Slamet Suparno, dan Waridi. *Kehidupan Karawitan Pada Masa Pemerintahan Paku Buwana X, Mangkunegara IV, Dan Informasi Oral*. Surakarta: ISI Press. 2007.
- R. L. Martopangrawit. “Pengetahuan Karawitan I”. Surakarta: ASKI. 1969.
- S. Mloyowidodo. Manuskrip “Gendhing-gendhing Jawa Gaya Surakarta Jilid I, II, dan III”. Surakarta: Akademik Seni Karawitan Indonesia (ASKI). 1976.
- Soetarno. *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme*. Surakarta: STSI Press, 2005
- Sri Hastanto. “Karawitan dan Serba-Serbi Karya Ciptanya” dalam *Seni, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Vol I/01, Mei 1991. ISI Yogyakarta. 1991.
- \_\_\_\_\_. *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: ISI Press. 2009.
- Sri Rochana Widyastutiniengrum. *Langendriyan Makunegaran: Pembentukan dan Perkembangan Bentuk Penyajiannya*. Surakarta: ISI Press. 2006.
- Sugimin. “Pangkur Paripurna: Kajian Perkembangan Garap Musikal”. Tesis, Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI), Surakarta. 2005.
- Sumarsam. *Gamelan: Interaksi Budaya dan Perkembangan Karawitan di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2003.
- \_\_\_\_\_. *Hayatan Gamelan: Kedalaman lagu, Teori dan Perspektif*. Surakarta: STSI Press. 2002.

Suraji. "Onang-Onang, Gendhing Kethuk 2 Kerep Minggah 4: Sebuah Tinjauan Tentang Garap, Fungsi, Serta Struktur Musikalnya", Laporan Penelitian. STSI Surakarta. 1991.

Tim Redaksi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Cetakan Pertama Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka. 2001.

W. J. S. Poerwadarminta. *Baoesastra Djawa*. J.B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij, Groningen, Batavia. 1939.

Waridi. "Gendhing Tradisi Surakarta: Pengkajian Garap Gendhing Uler Kambang, Kutut Manggung, dan Bontit", Laporan penelitian, STSI, Surakarta. 2001.

\_\_\_\_\_. *Gagasan & Kekarya Tiga Empu Karawitan: Pilar Kehidupan Karawitan Jawa Gaya Surakarta 1950-1970an*. Bandung: Etnoteater Publisher bekerjasama dengan BACC Kota Bandung dan Pasca Sarjana ISI Surakarta. 2008.

Widodo. "Konsep Gayeng dalam Gendhing-Gendhing Sragenan." *Tesis* Institut Seni Indonesia Surakarta, (2004).

Yadi. "Ragam Gending Gambirsawit ( kajian nama, struktur, fungsi, dan garap musikal pada karawitan gaya surakarta)." *Skripsi* Institut Seni Indonesia Surakarta, 2009

### *Diskografi*

Kelompok Karawitan Keluarga Besar RRI Surakarta. *Jangkung Kuning* Rekaman Lokananta, No. seri: ACD 057.

Kelompok Karawitan Condhong Raos. *Pangkur dan Palaran*. Ira Record, No. seri: WD 501.

Tari Tradisional Jawa Tengah Vol 2. Duta Record. Asiri 129

Kelompok Karawitan Suka Raras. *Aneka Palaran Vol 2*, Nomor seri: DSV 079

Kelompok Karawitan Keluarga Besar Indrararas. *Burisrawa Wuyung* Rekaman Lokananta, No. seri: ACD 139.

Ranggalawe Gugur. Rekaman ASKI Surakarta. Dokumentasi Perpustakaan ISI Surakarta Pustaka Pandang Dengar

### ***Webtografi***

<http://www.gamelanbvg.com>

<http://alangalangkumitir.wordpress.com/mp3-gendhing-jawa/>

### ***Informan***

Rahayu Supanggah, 63 tahun. Komposer dan salah satu Guru Besar di ISI Surakarta.

Rabimin. 64 tahun. Dosen pada Jurusan Karawitan ISI Surakarta

Suraji, 51 tahun. Dosen pada Jurusan Karawitan ISI Surakarta.

Darsono, 57 tahun. Dosen Tembang pada Jurusan Karawitan.

Subono. 59 tahun. Komposer dan Dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta

Suharto, 71 tahun. Dosen tidak tetap pada mata kuliah tembang Jurusan Karawitan.

Suwito Radyo, 54 tahun. Dosen tidak tetap pada mata kuliah Praktek Karawitan Jurusan Karawitan.

Suyadi, 65 tahun. Dosen tidak tetap mata kuliah Praktek Karawitan Jurusan Karawitan ISI Surakarta dan mantan pegawai RRI Surakarta.

Wakijo, 63 tahun. Dosen tidak tetap Jurusan Karawitan ISI Surakarta

Wahyu Santosa Prabowo. 63 tahun. Dosen Jurusan Tari ISI Surakarta

Slamet Riyadi. 54 tahun. Dosen Jurusan Karawitan ISI Surakarta

Rusdiyantoro. 54 tahun. Dosen Jurusan Karawitan ISI Surakarta

## GLOSARIUM

- Andhegan* : Bagian/ *garap sindhenan* pada saat *mandheg*.
- Atêr* : Pemberian tanda/isyarat untuk mengajak berpindah irama, maupun laya.
- Balungan gendhing* : Kerangka, sketsa, abstraksi lagu gending.
- Buka* : Lagu pembuka gending.
- Buka Celuk* : lagu vokal tunggal untuk mengawali sajian gending
- Cakepan* : Teks atau syair yang digunakan dalam *gerongan* atau dalam jenis lagu vokal lainnya.
- Céngkok* : 1. Berarti *garap*, yaitu suatu lagu yang permanen (tidak berubah), baik suara manusia maupun suara gamelan. Misalnya cengkok yang biasa dimainkan oleh instrumen *gender*: *cengkok ayu kuning*, *cengkok puthut gelut*, *cengkok nduduk*, *cengkok dualolo*, *cengkok ora butuh*, *cengkok ela-elo*, dan sebagainya.  
2. Berarti jumlah *gong* pada suatu *gendhing*, dan biasanya hanya dipakai dan diperuntukkan *gendhing* bentuk *lancaran* ke atas. *Ayak-ayak*, *srepeg*, dan *sampak* tidak termasuk.
- Dagelan* : Memberi kesan lucu.
- Dados* : salah satu irama dalam karawitan Jawa dengan tanda  $\frac{1}{4}$  dalam arti satu sabetan balungan sama dengan 4 pukulan saron penerus.
- Garap* : Suatu bentuk kreativitas seorang pengrawit dalam menyajikan suatu *gendhing* maupun komposisi musikal.
- Gatra* : Jumlah baris dalam setiap bait tembang; jumlah sabetan balungan.
- Gandrung* : perasaan jatuh cinta secara mendalam



- Gembyang* : Menabuh dua nada yang sama. Biasanya terjadi pada ricikan bonang, gender, gambang
- Gendhing* : Komposisi musikal dalam karawitan Jawa.
- Gerongan* : Lagu vokal bersama unisono yang dibawakan oleh kelompok vokalis pria, akan tetapi sekarang juga sering dilakukan oleh kelompok vokalis wanita.
- Gobyog* : suara saling bertautan yang dihasilkan dari memukul berbagai benda. Dalam karawitan untuk menyebut garapan sajian gending yang menimbulkan kesan ramai atau gayeng
- Imbal* : Teknik membunyikan dua *ricikan* secara bergantian dengan nada yang berbeda seperti bonang barung dengan bonang
- Inggah* : Bagian dari gending yang penyajiannya dilakukan setelah merong dan digunakan sebagai ajang hiasan-hiasan serta variasi-variasi, sehingga memiliki *watak* yang *lincah*.
- Inovasi* : Pengenalan atau penemuan hal-hal baru yang berbeda dengan yang sudah ada atau pernah dikenal sebelumnya.
- Irama* : Suatu konsep musikal yang didefinisikan sebagai pelebaran dan penyusutan unit struktural, dibarengi dengan tingkat kerapatan permainan ricikan tertentu. Terdapat lima jenis irama, yaitu irama lancar, tanggung, dadi, wilet, dan rangkep.
- Irama dadi* : Tingkatan irama di dalam satu *sabetan* balungan berisi empat *sabetan* saron penerus.
- Irama lancar* : Tingkatan irama di dalam satu *sabetan* balungan berisi satu *sabetan* saron penerus.
- Irama tanggung* : Tingkatan irama di dalam satu *sabetan* balungan berisi dua *sabetan* saron penerus.

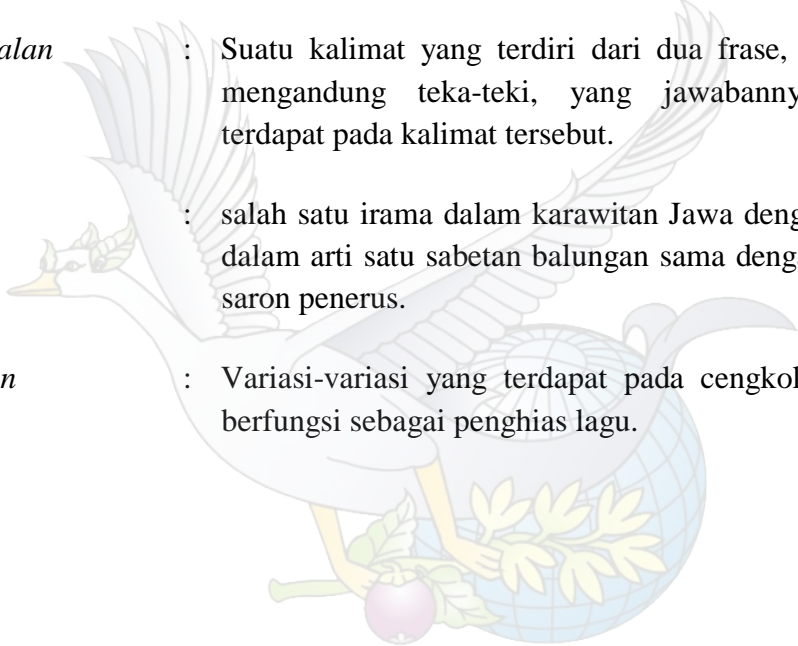


- Irama wiled* : Tingkatan irama di dalam satu *sabetan* balungan berisi delapan *sabetan* saron penerus.
- Jêjêr* : Salah satu adhegan dalam wayang purwa
- Jêngglèng* : Suatu bentuk garap musikal interaktif yang melibatkan kendhang sebagai pemberi umpan dan ricikan balungan sebagai responnya. Ricikan balungan ditabuh dengan volume keras sehingga menimbulkan suara “gleng”.
- Kasmaran* : perasaan cinta. Gending kasmaran adalah gending yang bernuansa cinta yang diungkapkan lewat syair lagu
- Kendhang ciblon* : Jenis kendhang Jawa yang digunakan untuk menyajikan garap ciblon dan mengiringi joged.
- Kendhang kalih* : Kendhang dua. Dalam karawitan Jawa biasa digunakan untuk menyebut penggunaan dua kendhang, yakni, kendhang ageng dan kendhang ketipung dalam penyajian gending.
- Kenong* : Jenis instrumen gamelan jawa yang berpencu dan berjumlah lima buah untuk slendro dengan nada 2, 3, 5, 6, 1 dan enam nada untuk pelog dengan nada 1, 2, 3, 5, 6, dan 7.
- Kethuk* : Salah satu instrumen dari ansambel gamelan Jawa yang berbentuk menyerupai kenong dalam ukuran yang lebih kecil bernada.
- Ketawang* : Suatu bentuk *gendhing* di mana pada tiap satu *gong* terdiri dari dua *kenongan* (*kenong* yang kedua bersamaan dengan *gong*).
- Klenengan* : Sajian gending-gending untuk konser karawitan mandiri.
- Ladrang* : Suatu bentuk *gendhing* di mana pada tiap satu *gong* terdiri dari 4 *kenongan* (*kenong* yang keempat bersamaan dengan *gong*).

- Lancaran* : Suatu bentuk *gendhing* yang memiliki struktur satu *gongan* terdiri dari 4 *gatra*, 4 tabuhan *kenong* pada setiap akhir *gatra*, dan 3 tabuhan *kempul* pada sabetan kedua setiap *gatra* (kecuali *gatra* pertama).
- Langendriyan* : Drama tari berdialog yang menggunakan *sekar* sebagai pengganti pembicaraan.
- Laras* : 1. sesuatu yang bersifat enak atau nikmat untuk didengar atau dihayati; 2. nada, yaitu suara yang telah ditentukan jumlah frekuensinya (panunggul, gulu, dhadha, pelog, lima, nem, dan barang); 3. tangga nada atau scale/gamme, yaitu susunan nada-nada yang jumlah dan urutan interval nada-nadanya telah ditentukan.
- Laya* : Tempo, cepat lambatnya sajian gending.
- Mandheg* : Suatu teknik penyajian hidangan suatu *gendhing* di mana seluruh instrumen berhenti sejenak (tidak suwuk) dan dimulai kembali dengan vokal.
- Melodi* : Susunan rangkaian tiga nada atau lebih dalam sajian musik yang terdengar berurutan secara logis serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan.
- Metris* : Teratur, ajeg.
- Mingah* : Menuju ke bentuk inggah suatu *gendhing*.
- Ngelik* : Sebuah bagian *gendhing* yang tidak harus dilalui, tetapi pada umumnya merupakan suatu kebiasaan untuk dilalui. Selain itu ada *gendhing-gendhing* yang *ngeliknya* merupakan bagian yang wajib.
- Nyêklèk* : Adanya gradasi atau perubahan dinamik, baik cepat lambatnya sajian maupun keras lirihnya tabuhan yang dilakukan secara mendadak pada saat sajian berlangsung.
- Pakeliran* : Sajian gending-gending untuk keperluan wayangan.

- Palaran* : Sajian vokal tunggal dari *sekar macapat* yang diiringi oleh *ricikan* tertentu dengan bentuk *gendhing srepegan*.
- Pamurba* : Pemimpin, penguasa yang berhak menentukan.
- Pathet* : Atmosfir rasa seleh dalam karawitan Jawa, atau konsep yang mengatur tugas dan fungsi nada.
- Pelog* : Suatu rangkaian nada yang memiliki 7 (tujuh) nada dalam satu *genbyang*, dan memiliki jarak nada yang tidak sama.
- Pengrawit* : Sebutan untuk para musisi karawitan Jawa.
- Pematut* : salah satu *sekaran kendhangan* yang disajikan berdasarkan kemungguhan, atau kepantasan tetapi tidak ada aturan yang baku (ada kebebasan memilih sekaran sesuai dengan kebutuhan sajian *gendhing*).
- Pin* : Bagian *gatra* yang tidak diisi nada tetapi diberi simbol tanda titik
- Prênès* : Lincih dan berkesan meledek, dan genit.
- Rambahan* : Banyaknya putaran sampai pada *gong*. Misalnya satu *rambahan*, berarti satu kali putaran hingga *gong*.
- Rangkep* : Salah satu irama dalam karawitan Jawa dengan tanda 1/16 dalam arti satu sabetan balungan sama dengan 16 pukulan saron penerus.
- Reinterpertasi* : Penafsiran kembali lagu musikal.
- Ricikan* : Instrumen dalam gamelan Jawa.
- Ritme* : Irama (cepat-lambat) suatu nada.
- Ricikan balungan* : Instrumen gamelan yang terdiri dari demung, saron barung, dan slenthem.

- Sekar macapat* : Bentuk puisi Jawa yang mempunyai aturan persajakan *guru gatra*, *guru lagu*, dan *guru wilangan*, serta cara melagukannya menggunakan *laras slendro* maupun *pelog* dengan memperhatikan aturan pernafasan.
- Sekar* : Tembang, kembang atau bunga. Akan tetapi dalam konteks penelitian ini yang dimaksud adalah tembang (*sekar* = sebuatan lain dari tembang). Perlu diketahui bahwa kata tembang sudah termasuk di dalam kosa kata Bahasa Indonesia, sehingga dalam penulisannya tidak perlu dicetak miring (*italic*), sedangkan *sekar* merupakan Bahasa Jawa/ (*krama alus*)-nya dari kata tembang.
- Sekaran* : variasi cengkok dalam permainan instrumen gamelan (bonang, kendhang, gender, dan sebagainya)
- Sèlèh* : Nada akhir dari suatu gending yang memberikan kesan selesai atau semacam titik tujuan dimana permainan hampir semua *ricikan* (lagu) berorientasi ke sana.
- Sengsem, tresna* : Cinta (jatuh cinta), kasih sayang.
- Seseg* : Sajian gending dengan tempo agak cepat
- Sigrak* : Jenis suasana penuh semangat, inerjaik.
- Sindhèn* : Solois putri dalam pertunjukan karawitan Jawa.
- Sindhènan* : Lagu vokal tunggal berirama ritmis yang dilantunkan oleh vokalis putri.
- Slendro* : Salah satu tonika/ laras dalam gamelan Jawa yang terdiri dari lima nada yaitu 1, 2, 3, 5, dan 6.
- Sulukan* : Jenis lagu vokal yang biasanya disuarakan oleh dalang yang berfungsi untuk memberikan kesan suasana tertentu di dalam pakeliran.
- Suwuk* : berhenti jalannya suatu sajian gending.
- Tamban* : Bertempo lambat.

- Tempo* : Cepat-lambat dan karakter suara.
- Tanggung* : salah satu irama dalam karawitan Jawa dengan tanda  $\frac{1}{2}$  dalam arti satu sabetan balungan sama dengan 2 pukulan saron penerus
- Umpak* : 1. Bagian dari balungan gendhing yang berperan sebagai perantara ngelik. Komposisi atau susunan nada-nada yang menggunakan nada relatif tinggi pada suatu rangkaian balungan gendhing satu gongan. 2. Kalimat lagu yang berada diantara merong dan inggah dan berfungsi sebagai penghubung atau jembatan musikal dari kedua bagian itu.
- Wangsalan* : Suatu kalimat yang terdiri dari dua frase, di dalamnya mengandung teka-teki, yang jawabannya sekaligus terdapat pada kalimat tersebut.
- Wiled* : salah satu irama dalam karawitan Jawa dengan tanda  $\frac{1}{8}$  dalam arti satu sabetan balungan sama dengan 8 pukulan saron penerus.
- Wiledan* : Variasi-variasi yang terdapat pada cengkok yang lebih berfungsi sebagai penghias lagu.
- 

## **BIODATA**

1. Nama Lengkap : Eka Nopi Astuti
2. NIM : 09111102
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat, tanggal lahir : Trenggalek, 16 November 1990
5. Agama : Islam
6. Alamat : Rt 02 Rw 01, Bendoroto, Munjungan,  
Trenggalek  
Propinsi Jawa Timur 66365.
7. Riwayat Pendidikan :
  - a. SD N 2 Bendoroto lulus tahun 2002/2003.
  - b. SMP N 3 Munjungan lulus tahun 2005/2006.
  - c. SMA N 1 Munjungan lulus tahun 2008/2009.
  - d. ISI Surakarta.

